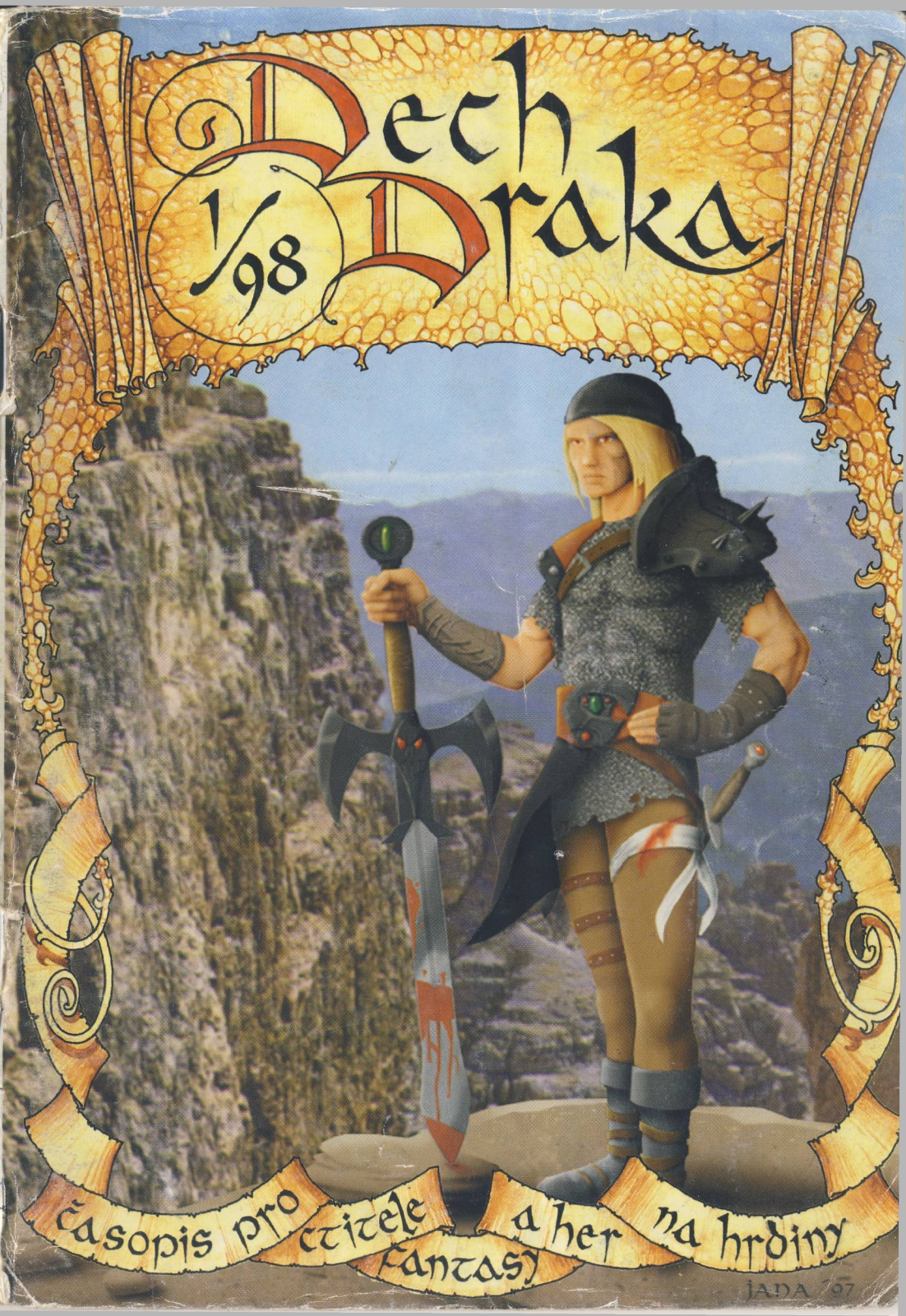
Dech Draka

1/98



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

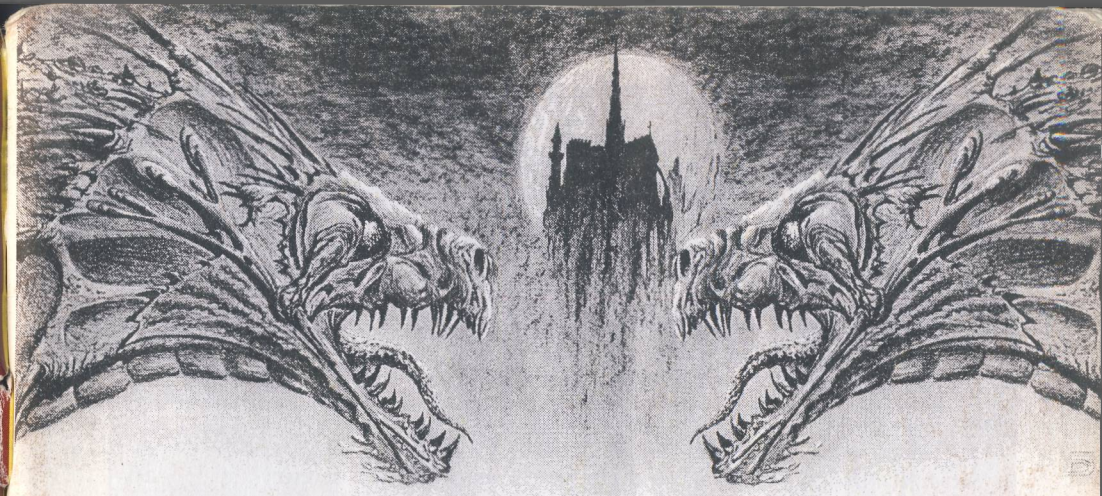
JANA '97

Modul pro

DRAČÍ DOUPĚ

Dvanáct sošek Almiru

Vychází už v březnu!



Vážení přátelé!

Poněkud unešeni možnostmi grafiky jsme před rokem započali vylepšovat vzhled Dechu draka. Bohužel po roce zkušeností zjišťujeme, že stávající situace se stala finančně neúnosnou a poprvé za léta působení není Dech draka v novém roce lepší, ale (co se dá dělat) o malinko horší – alespoň graficky. V rámci úsporných opatření jsme přišli uvnitř o druhou barvu – je to skutečně to nejlepší řešení, jaké jsme pro vás nalezli, pokud jsme nechtěli opět zdražovat...

Samozřejmě ani v nejmenším nehodláme polevit v kvalitě příspěvků, kterou jsme (alespoň doufám) drželi v určité výši. Opět si můžete počíst v Dračí knihovničce, s Pavlem Houserem se vydáte do hlubin času, naši polští přátelé nás poučí, jak pořádně zmasakrovat družinu, a pro kartičkáře je tu recenze na Rage – s Magicem se setkají zase příště. A samozřejmě jeskyně pro drakobijce a spousta článků jen a jen pro ně.

Čeká vás také pozvánka na největší událost roku (tedy alespoň pro nás) – **GAMECON '98!!!** Tentokrát už doufám na suchu... a v Olomouci. Více si už ale přečtěte uvnitř. Najdete také recenzi na novou českou počítačovou hru *Fillets*, která by se měla objevit už za několik týdnů a je spojena se zajímavou soutěží. Prostě spoustu nového i starého dobrého najdete, jen co otočíte tuto stránku.

Příjemné počtení i v tomto roce!

Sansom

Dech draka I/98

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jana Žižková

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Těšínské papírny s.r.o.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha
tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@mbox.vol.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 16.února 1998
Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Jakub Macek: Abar Kutcha 3
Jiří Engliš: Jöre 8
Miroslav Štěpánek: Irinian 20

Z hlubin času
Pavel Houser: Cesta po dávném severu 26

Teorie
Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka: Buď zdráva, vítězná bitvo! 31

Z domova 35

Recenze 38

Battletech 43

Trumfy osudu 47

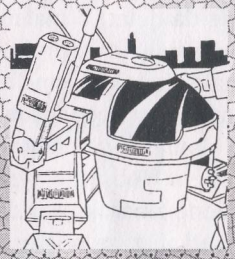
220 voltů 50

Moudrá sova 53

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 55

Křišťálová koule 60

Přílohy:
Jeskyně
Ungoli I
Příšerář 23
Galerie



V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR. Jiné názvy mohou být ochrannými známkami jiných firem.

Dračí knihovna

Abar Kutcha

Jakub Macek

Údolí Abar Kutcha bylo zalité sluncem, ptáci v korunách stromů zpívali, cvrkot hmyzu užívajícího si teplého léta byl takřka ohlušující. Bylo tu však něco, co tu nádhernou scenérii rušilo: na cestě se objevili dva muži. První jel na bílém koni, druhý se za ním pěšky vláčel se štítem a kopím.

„Já opravdu nemyslim, že to je dobrej nápad, pane," řekl opěšalý sotva popadaje dech. „Co vás to napadlo, takhle najednou? Vaše ctěná sestřenka na vás prdí už nejmíň tři roky a ..."

„Dost, přihlouplý a drzý sluho! Nechtěj, abych byl pro tvou prostořekost nucen snížit ti opět žold! Obavám se, že mnoho by ti z něj již nezbylo."

„To podle toho, o kolik byste mi ho ještě snížil."

Rytíř vrhl na sluhu ďábelský pohled.

„Už jsem zticha...," kvokl sluha.

Po nějaké chvíli pán zastavil koně a zahleděl se na bílé obláčky utopené v modrém nebi.

„Má sestřenka Aljeta je... a vždy byla úchvatná. Škoda, že nikdy nedokázala opětovat mé city. Až nyní asi pochopila, že..."

„A že tak najednou, co? A že zrovna, když má na krku toho plaza, co?"

Rytíř však nevnímal, jen znova pobídl koně. Sluha, který málem začal doufat v přestávku, zaklel.

A tak dál pokračovali v cestě. Po nějaké chvíli rytíř opět promluvil: „Poslyš, milý Čucholte, zní to jako pohádka..."

„Hm... Uch... zasraná cesta..."

„Myslím, že je to hodno milostného eposu. Tehdy před týdnem, těsně před půlnocí, jak jsme s mým bratrem byli U krůtího brka, víš? Tehdy těsně před půlnocí přiletěl na mé okno holub a přinesl mi psaní od..."

„Vím, pane," nevydržel Čucholt. „Už jste mi to vyprávěl. Ale abyste měl radost: uznávám, že bych nejednal jinak, kdybych dostal zoufalý psaníčko od tak hezký...ehm, dámy."

„No jistě... Poslyš, Čucholte, nemyslíš, že je čas k obědu?"

„Řek bych, že jo, pane. Slunce je už dost vysoko. A potřebuju voraz. Trmácet se pěšky v tomhle parnu je peklo..." Čucholt si setřel špinavým rukávem pot z čela a zastrčil neposlušný pramen vlasů zpět za ucho.

„Neměl sis nechat ukrást koně," řekl rytíř a slezl ze sedla. „Cože? Co já?! Vám ukradli koně! A já vám půjčil svýho!" Čucholt se zatvářil velice dotčeně. Rytíř se usmál (a Čucholtovi se zdálo, že v tom úsměvu byl víc než náznak škodolibosti) a stáhl si kroužkovou kapuci.

„Ale ty jsi to byl, kdo měl ta zvířata hlídat. Tak přestaň mektat a... a vybal oběd."

Čucholt si odplivl, odhodil štít a kopí do trávy, sundal si ze zad dlouhý luk a toulec a odepjal z koně sedlovou tašku. Rytíř již seděl vedle cesty na svém šedomodrém plášti, na kolena si rozprostřel šátek. Čucholt vybalil chléb, špek a měch s vínem, chléb a špek rozdělil napůl a podal rytíři jeho díl.

„Díky, Čucholte. Vem si a přisedni."

„Díky, pane."

Jedli tedy, žvýkali tuhý chleba a rozměklý špek a pozorovali brouky v trávě, břízky na druhé straně cesty a kamínky v prachu.

„Že sem tak smělej," zeptal se Čucholt mezi sousty. „Ale máte představu, jak se má na takovýho draka vůbec jít?"

„Inu, prostudoval jsem několikero knih..."

„Knihy...?"

„Jistě, knihy. Jsem rytíř a proto intelektuál. Naposledy jsem pročítal knihu opata Mikuláše, tu, ve které popisuje výpravu proti Igaraxovi."

„Jenže Igaraxos byl drak ledovej a tenhle je ohnivej. A navíc..."

„A navíc byl Igaraxos poražen magií. To vím, Čucholte. Ale opat Mikuláš se zmiňuje o jedné důležité věci – že každý drak má totiž jedno citlivé místo, a to tam, kde krk přechází v břicho. Jen tudy pronikne kopí do..."

„Vo tom sem slyšel vyprávět, když jsem sloužil ještě jako královskej lučištník..."

„...drakovi do těla. A neskákej mi do řeči, Čucholte, nebo..." „...to tam takovej starej bijec, kterej se zúčastnil souboje s drakem Agruterem v Hadím průsmyku. No proč to říkám – že prej se snažili toho draka pod ten krk bodnout, až jich nakonec půlku seželil a jemu ukousl ruku."

„Čucholte...!"

„To už je konec, pane. Vyplývá z toho, že..."

„Že ho musím bodnout pokud možno napoprvé."

„Asi tak, pane."

Za chvíli znovu vyrazili. Časem se krajina začala měnit, přibývalo skal, vysoké pískovcové věže se tyčily nad cestou, břízy byly vystřídány borovicemi, tráva borůvčím.

„Jakou chcete použít strategii?" sípal udýchaný Čucholt, snaže se udržet krok s koníkem. „Jako třeba lest, útok ze zálohy a tak." „Útok ze zálohy?!?" Čucholtova slova pána viditelně znechutila. „Já jsem rytíř, hloupý sluho! Já samozřejmě vyzvu draka na souboj čestný a veskrze rovný!"

„Pardón, pane, ale to je absolutní hovadina..."

„Prosím?!? Víš, co znamená ctít protivníka? Víš ty, co je to rytířská čest?"

„A víte vy, co je to připečená zadnice?" Čucholt vypadal dožrán pánovou hloupostí. Když však řekl, co řekl, střelil po něm rytíř dnes již podruhé pohledem. Čucholt během týdne, který s rytířem prožil na cestě, pochopil, že to znamená konec legrace.

„Tvá drzost v poslední době nezná mezí, ty balíku!" Rytíř vztekle svraštil obočí. Pak plivl do písku cesty a výraz jeho tváře se změnil. Jeho pohled byl pohledem tvrďáka a světa znalého bijce. „A mezi námi, proč myslíš, že jsem si s sebou vzal tebe, nejlepšího lukostřelce mé družiny, a ne pořádného sluhu?"

„Aha..."

„Zůstaneš vzadu, šíp s ocelovou hlavicí budeš mít na tětivě, a kdyby se věci nevyvíjely tak, jak by měly, tak..."

„Tak to jo, pane..."

* * *

To místo před jeskyní bylo ideální. Rozměry připomínalo kolbiště. Řídká travička byla udusaná, všude okolo se povalovaly zbytky výstroje a výzbroje a Čucholt by byl přísahal, že takto z dálky vidí i lidské kosti. Rytíř si od Čucholta vzal kopí a štít, nasadil si přilbu, kterou si vezl přivázanou k sedlu, a vyjel vpřed. Čucholt zůstal vzadu, za velkým šutrem, v ruce luk a šíp, tak, jak mu pán přikázal.

„Hej, draku!“ vykřikl rytíř. „Tu je Arnold, baron z Glohrionu, pán Havrunu a Předpolí, rytíř krále Vencelora! “ Hlas cinkal o skaliska okolo a vracel se, rozbit a změněn v šepot.

Na chvíli nastalo ticho. Jen borovice vrzaly svými kmeny.

Z jeskyně se ozval děsivý hřmot a nad vchodem se objevily proužky dýmu. Čucholtovi přejel mráz po zádech. A pak se z jeskyně vynořila obrovská šedohnědá hlava, z nozder jí stoupal čmoud. Za hlavou se objevily ohromné tlapy a za tlapami se na planinku vysoukalo temné šupinaté tělo.

„Hej, rytíři!“ Hřmotný hlas rozdrnčel skalní masy, které se okolo tyčily, a ozvěna se vrátila v podobě slabého vánku. „Jsem Guzburugor, drak z Alabros, pán údolí Abar Kutcha, jsem hladový a strašný!“

Čucholt se zatajeným dechem hleděl na netvora, který se rozhodně nepodobal kolorovaným obrázkům z naučných rukopisů. Byl mohutný jako... loď. Šupinatá a okřídlená loď. Hladová. Čucholt slyšel vlastní srdce. A viděl svého pána, jak...

„Já tě vyzývám n... n... na sou... boj..!“ řekl poněkud nejistým hlasem rytíř Arnold. Kůň nervózně zahrabal a poděšeně zařehtal. Drak se majestátně vztyčil a roztáhl křídla. Zastínil slunce. Rytíř Arnold pozvedl kopí...

Čucholt už na nic nečekal. Odhodil luk i šíp a vzal nohy na ramena.

* * *

Guzburugor si mocně odfrkl a olízl si tlamu. Z jeskyně vyšla drobná rusovlasá dívka.

„Výborně, Aljeto,“ zabručel drak. „Tenhle stál skutečně za to. Hmm... ta rytířská móda má v sobě něco neuvěřitelně kouzelného.“

Aljeta se bohorovně usmála. Drak se na ní podíval a spokojeně vypustil obláček páry.

„Tak to zlato ve skříňce je teda tvoje, holka. Budeš chtít i ty perly?“

„To si piš, Guzbo!“

„Ale to si je budeš muset taky odpracovat. Tak kdo to bude dál?“ Aljeta luskla a z korun stromů se snesl šedý holub.

„Teď je na řadě Dorant, syn barona Boranta. Hrozný pitomec. Tučný a krátkozraký. A rytíř, samozřejmě.“

ilustrace Tomáš Kučerovský

Jöre

Jiří Engliš

Jakákoliv podobnost mezi postavami této povídky a skutečnými osobami, ať žijícími či zesnulými, je čistě záměrná. Zejména pak pokud se týče postavy Jöra, s nímž se každému čtenáři osobně za panáka skotské s ledem ochotně ztotožní sám autor. Ovšem s jednou drobnou výjimkou: na rozdíl od Jöra se autorovi přes veškerou snahu dosud nepodařilo propít do stadia těžkého alkoholismu.

Zasedala městská rada. Na jménu města nezáleží, protože zasedání všech městských rad od úsvitu věků až do jejich skonání jsou a budou všude a vždy stejná.

„Takže to máme schválení zvýšení obecní daně z vlkodlaků, veřejná soutěž na provedení plošné denanizace*) v příštím kvartále, odsouhlasení zvýšení příspěvku na občerstvení pro městskou radu při zasedání," vypočítával starosta. „Zbývá ještě něco, nebo můžeme jít na oběd?"

„Je tu ještě stížnost na Jöra," oznámil městský písař. „Přišla pozdě a nebyla dneska na programu. Chtějí to pánové řešit hned nebo to necháme až na příští zasedání?"

„Jöre? Kdo to je?" ozval se místostarosta, mladý kupec, který se do města přiženil teprve nedávno. Pro svou funkci získal vynikající kvalifikaci tím, že se stal zetěm samotného starosty.

„Taková místní figurka," poučil ho tajemník. „Zkrachovalá existence. Potlouká se bez domova, žebrá, podělkuje, somruje po krčmách, pije na dluh, občas vyhraje nějaké peníze v sázkách na rychlé pití. Tu a tam drobné krádeže. Ale vcelku je neškodný. Co provedl, že si na něj stěžují?"

„Obtěžoval nějaké cizí kupce v krčmě U šizuňka. Strčil jednomu prst do tetřevího guláše s brusinkami a zeptal se, jestli prý 'je ten blivajs volnej'," informoval ho městský písař.

---

*) denanizace – likvidace přemnožených domácích skřítků a šotků kladením otrávených návnad – pozn. aut.

„Tak to je vážná věc," zamračil se starosta. „Naši občané už si zvykli, ale jak nám tady začíná ohrožovat cizinecký ruch a veřejný zájem, to nemůžeme strpět. S tím se musí něco udělat." Znepokojeně pomyslel na svou monopolní síť městských ubytovacích hostinců.

„Tak ho nechte zavřít. To je nějaký problém?" podivil se místostarosta.

Rozhostilo se rozpačité ticho.

Místostarosta se užasle rozhlédl. „Tak co je?"

„Víš, chlapče," pravil rozvážně starosta, „ono to není jen tak. On má totiž meč."

„Já myslel, že jste občanům už dávno zakázali vlastnit zbraně. Co kdyby náhodou začali mít dost naší osvícené vlády a chtěli se proti nám bouřit? Ještě by si přitom ublížili."

„No... my jsme je taky *zakázali*. Jenže... Jörovi se ten meč nikdo neodváží sebrat..."

„Jak to? On se snad opovážil se vzpírat? Úřední autoritě?"

„Jöre odjakživa toužil být hrdinou a na tom meči si strašně zakládá," soukal ze sebe starosta neochotně. „Ten meč je totiž kouzelný. A na Jöra si nikdo netroufne, protože nikdo netuší, co ten meč vlastně umí. No, představ si jen, kdyby to byl ten typ, co s ním stačí zamávat nad hlavou a říct: 'Všem, co se mi nelíbí, hlavu dolů.' Nebo kdyby bránil svého pána automaticky sám. On to nejspíš neví ani sám Jöre, jenže nikomu se to jaksi nechce zkoušet."

„To k němu neexistuje technická dokumentace? Já myslel, že dovozci i místní výrobci jsou už pár set let povinni předat její kopii bezpečnostní komisi městské rady."

„Tenhle typ meče se nedostal do sériové výroby," vysvětloval tajemník. „Je to unikát. Byl to experimentální vývojový model trpaslíků z Lorlu, než jsme je dovozními přirážkami zruinovali. Oni pak vyhlásili bankrot a odstěhovali se neznámo kam. Jenže předtím uspořádali výprodej a já osobně mám za to, že tenhle meč prodali právě Jörovi za babku proto, aby se nám pomstili."

„Takže problém nespočívá v tom, jak Jörovi sebrat meč, ale v tom, jak se zbavit Jöra i s mečem," shrnul to místostarosta. „A co takhle..." Vyložil stručně svůj nápad.

„Geniální!" zajásal nadšeně starosta. Obrátil se k městskému písaři, vážnému, pečlivému a ochotnému mládenci. Až příliš pečlivému a ochotnému, napadlo starostu. Měl z něj divný pocit. Mladík nikdy nezavdal příčinu ke stížnostem ani k podezření, že by měl něco nekalého za lubem. Byl úslužný a spolehlivý. Jenom jako by byl chytřejší, než dával najevo. Jako by chování radních pozoroval a *studoval*.

Starosta zaplašil své nepříjemné dojmy a řekl: „Slyšel jste, Parkinsone? Zařiďte to."

„Provedu," přikývl mladík.

* * *

Jöre otráveně vyjel na kopec za městem, zastavil koně a obrátil se, aby se naposledy podíval. Žil v tomhle městě hodně dlouho, možná od narození, ale přesně si to už nepamatoval. (Po pravdě řečeno už si ani nepamatoval, zda se vůbec narodil.) A po té době mu z ničeho nic všude naráz přestanou nalévat na dluh. Není ten svět nespravedlivý? Jöre zatoužil, aby město před jeho zraky na místě smetla nějaká katastrofa, nějaký boží trest za tuto ohavnou nestoudnost. Město však dál leželo klidně v soumraku, mrkalo prvními rozsvěcujícími se svítilnami a tvářilo se, jako by se vůbec nic nestalo. Znáte to. Takový ten pohled stranou a nedbalé pohvizdování.

Kdyby v tu chvíli Jöre věděl, že město o dva roky později napadnou barbarští kočovní nájezdníci z východu, vydrancují je, vypálí a zbraním neuvyklé obyvatele krutě zmasakrují, byl by asi pocítil chmurné zadostiučinění. A vůbec by jim v tom nebránil. Ale takhle se spokojil s tím, že pobídl koně nevrlým kopancem do slabin a obrátil se k městu zády. Když se pak o tom krveprolití skutečně po létech doslechl, už jenom lhostejně pokrčil rameny.

To když před časem město navštívil zlatý drak, to byla, panečku, jiná. Ten si Jöra z nějakého důvodu nesmírně oblíbil a společně vymetli kdejakou krčmu. Zatáhl za Jöra zlatými šupinami útratu i staré dluhy. Když však odletěl, stihl si Jöre nesmírně rychle nadělat dluhy nové.

Teď mu nezbývalo nic jiného, než někde cestou prodat koně dřív, než se ho dopátrá pravý majitel, a uchýlit se do nějakého jiného civilizovaného kouta světa – čím více krčem, tím civilizovanější. Peníze za koně mu pomohou se v nich zavést, než zase bude moci začít pít na dluh.

Nechal koně volně jít měsíčnou nocí. Ne že by toužil po romantických projížďkách. Jediné, po čem toužil, byl džbánek něčeho hřejivého. Několikadenní střízlivost ho dráždila. Ale nejasně cítil, že pro něj bude nejlepší, když bude s ukradeným koněm do rána co nejdál. Důvod, proč přesto jel i nadále pouze krokem, byl zcela prozaický – v klusu nebo ve cvalu by se na koni prostě neudržel.

Zdálo se, že i koni toto řešení docela vyhovuje. Po několikadenním stání ve stáji se mohl protáhnout a přitom se nemusel příliš namáhat. A tak se nevzpíral a poslušně šel. Jöra monotónnost cesty pomalu ukolébávala do jakési polodřímoty, v níž zapomínal i na svou žízeň.

„Tak ses konečně rozhoupal?“ ozval se z levé strany řezavý hlásek. „Konečně ti svitlo, že v tom zasmrádlém hnízdě, kde největším dobrodružstvím je hledat v účtech ztracený desetník, pravým mužům pšenka nepokvete?“

Jöre málem leknutím spadl z koně.

„Ti beznadějně uťápnutí ubožáci už nikdy víc nedokážou pochopit, co je to skutečné hrdinství,“ rozehříval se hlásek dál. „Vyrazit do světa, to je ono! Tam snad ještě někde najdeme kraje, kde lidi ještě mají hrdost a čest, mohou se utkat meč proti meči, utínat nepřátelům hlavy a ruce, osobně mstít urážky a věnčit se slávou! Vpřed! Vzhůru za dobrodružstvím! Ať žijí meče!“

Jöre, který se zmateně rozhlížel kolem sebe, při posledních slovech mimoděk sklouzl pohledem ke svému meči. Vytřeštil oči. Jílec, vyčnívající z pochvy, obklopovala zelenavá aura, která pulsovala v rytmu řeči. Jöre překvapeně zamrkal. Delirium u něho obvykle začínalo jinak.

„T...to mluvíš ty?“ vyzvídal opatrně.

„Máš-li na mysli mne, pak zajisté,“ zapulsovala aura. „Jsem snad kouzelný, ne? Čím má být meč kouzelnější, tím vyšší musí mít vlastní inteligenci, což od jistého stupně vede i k rozvoji schopnosti verbálního projevu.“

„A... ale jak to, že mluvíš až teď? Dyť tě mám už dobrejch deset let!“

„Nemusím se snad dávat do řeči s prvním otrapou, na kterého narazím,“ odvětil meč upjatě. „Po pravdě řečeno mě docela urazilo, když mě prodali právě tobě a ještě tak lacino. Chtěl jsem se dostat do rukou nějakému opravdovému hrdinovi a ne ťulpasovi, který sice sní o hrdinství, ale sedí a čeká, až za ním nějaké dobrodružství přijde a nakopne ho, místo aby laskavě zvedl zadek a ráčil se obtěžovat nějaké sám vyhledat. A když dobrodružství nejde a nejde, utápí marnou touhu v chlastu. Mezi těmi měšťáky bys mohl čekat do alelujá, ty troubo. Kde vládnou ouřady, tam život skomírá; to je takový přírodní zákon. Ale rozhodl jsem se tě vzít na milost, když jsi dnes z města odešel.“

„Ale já...“

„Já vím, bylo za tím něco jiného, než že bys chtěl hledat dobrodružství. Ale neboj, to přijde. To, žes vůbec našel sílu se pohnout, svědčí o tom, že ještě nejsi úplně ztracený případ. Otázkou je jenom to, z jaké hloubky to zdravé jádro budeme muset dolovat.“

* * *

Jöre nevycházel z překvapení. Meč se ujal vedení a dirigoval ho, kam má nasměrovat koně. Jörova duševní rovnováha byla příliš vychýlená na to, aby něco namítal, a tak sjeli z cesty a prodírali se kamsi do lesa. A než se Jörova alkoholem

narušená psychika dokázala vyrovnat s šokem ze skutečnosti, že meč mluví, dostala další povážlivou herdu.

Po dlouhé jízdě naslepo do tmy (Jörovi připadala jen o maličko kratší než věčnost) vyjeli z lesa a krajina se poněkud rozsvětlila. Na skále nad něčím, v čem se dala tušit propast či hluboká rokle, stál hrad.

„Nevěděl sem, že poblíž města je něco takovýho," zamumlal Jöre.

„No, ehm," odkašlal si meč. „Ono to není zase tak moc poblíž města. Normálně by ses sem trmácel několik týdnů. My některé kouzelné předměty ovšem umíme někdy vyčenichat zkratku."

„Zkratku? Jakou zkratku?"

„Mimoprostorovou."

Tohle slovo Jöre náhodou znal. Připomnělo mu zlaté časy debat se zlatým drakem nad sklenkou zlaté medoviny. Při vzpomínce na chuť kvašeného nápoje v duchu zaúpěl.

Tu se jeho alkoholickou otupělostí prodralo podezření. „Ty mě sem vedeš schválně, co?"

„Jistě."

„Jak víš, že tu něco takovýho je, když sme ani jeden jaktěživi nevystrčili nos z města? Zase magie?"

„Nebylo třeba. Našinec se leccos doslechne i v krčmě, zatímco ty chrápeš pod stolem. Oni ti kšeftařští troupové také občas utrousí zrnko užitečné informace o okolních zemích, když si odfiltruješ přehledy cen obilí na různých plodinových burzách a podobné přízemní bláboly."

„Čí to tu je?"

„Patří to jednomu zlému čaroději. Ten tu samozřejmě vězní unesenou princeznu. Ne kvůli tomu, proč si lidé obvykle myslí, nýbrž proto, že přítomnost panny a královská krev na řadu kouzel působí jako katalyzátor, takže si čarodějové dobře hlídají, aby jim obě ty vzácnosti co nejdéle vydržely. Nehledě k tomu, že déle praktikující čarodějové jaksi... ehm... tamty touhy ztrácejí. Souvisí to prý s nějakým zářením, které se při provozování magie uvolňuje. Čaroděj tady má k ruce pár skřetů, ovšem ti pro nás budou hračka. Co ty na takové dobrodružství?"

„Vlez mi s dobrodružstvíma na záda."

Jöre obrátil koně a pobídl ho do kroku. Netušil, kam jede, hlavně se snažil, aby to bylo přímou čarou pryč od hradu.

„Heleď, já jsem pro tebe už ledacos vydržel, když jsi mě v krčmách pobryndával různými patoky, ne? Tak udělej taky něco ty pro mne. Já si chci konečně užít boje. I tobě z toho něco kápne. Princezna, sláva, bohatství..."

Jörova odpověď se nedá reprodukovat.

Meč zoufale zaúpěl a na chvilku se odmlčel a pohasl. Pak nevinným tónem nadhodil: „Ten čaroděj tam prý má plný sklep té nejlepší medoviny..."

Jöre přitáhl koni otěže, div mu neutrhl hlavu. „Kudy že se to leze dovnitř?"

* * *

Hrad vůbec nebyl tak pevný, jak z dálky vypadal. Malta se drolila, tu a tam některý kámen již nevydržel se silami a vypadl. Malou branku, kterou po straně hradeb našli, uzavíraly dveře z notně zpuchřelých fošen, pobitých pásy, skládajícími se více ze rzi než ze železa. Když jimi Jöre zacloumal, aby zjistil, zda jsou zamčené, očividně dospěly k závěru, že u něj jim bude lépe než ve zdi, a zůstaly mu přítulně v ruce. Případné nezvané hosty očividně držely vně hradu spíše odlehlost a nesnadná dostupnost místa či čarodějova pověst než opevnění.

Nyní Jöre již drahnou dobu s mečem v ruce tápal temnými, vlhkými a chladnými chodbami a vrčel cosi o tom, že ten hrad je uvnitř větší než zvenčí. Meč s ním souhlasil, že je to u čarodějnických hradů docela možné, ale ani on cestu neznal. Snažil se Jöra nenápadně nasměrovat do vyšších poschodí, avšak Jöre kupodivu lo-

gicky usoudil, že sklepy se zásobami budou někde dole, a odmítal se šplhat po jakýchkoliv schodech vedoucích vzhůru. Meč mu vrhal na cestu slabý přísvit, ten však stačil jen na to, aby Jöre nevrazil naplno do zdi, když hodně napínal zrak.

Konečně dospěli do končin, kde se na chodbách tu a tam vyskytly lampičky či louče. Začali být obezřetní. Nebylo sice vyloučeno, že osvětlovací tělesa jsou sycena magií a hoří věčně, ale právě tak bylo docela dobře možné, že je čarodějovi sluhové chodí pravidelně doplňovat a že by mohli na některého narazit.

A pak se octli před pootevřenými dubovými dvířky. Jöre do nich strčil. Dvířka se otevřela dokořán a odhalila úzkou uličku mezi řadami vyrovnaných soudků. Jöre zajásal. Jeho instinkt ho podle všeho nezklamal. Pospíšil dovnitř. Meč jen zoufale zaúpěl.

Za dveřmi se však Jöre zarazil. Nebyli ve sklepě sami. Octli se tváří v tvář dvěma sedícím skřetům v kazajkách bez rukávů, kteří sem očividně přišli za stejným cílem jako Jöre. Nyní na sebe všichni navzájem civěli stejně překvapeně.

„Hele," vzpamatoval se Jöre jako první. „Dyť je toho tady dost pro všechny, ne?" mávl rukou.

Skřety jako by zvuk jeho hlasu probral. Začali se pomalu zvedat a jejich výraz naznačoval, že jeho smířlivý názor nesdílejí. Nebyli ozbrojeni, ale nyní odkudsi vylovili solidně vyhlížející tyče a mířili k němu.

Meč začal nadšeně povykovat. „To je ono! Na co čekáte? Pojďte si! Tak kde jste?" Poskakoval Jörovi nedočkavě v ruce, div mu ji nevykloubil. Pak se jeden skřet přiblížil na dosah. Meč zavýskl a zaútočil. Jöre klopýtl, jak ho meč nečekaným pohybem strhl s sebou, a meč tím pádem nezasáhl skřeta naplno. Jen ho škrábl do ramene. Nicméně vytryskla stružka krve.

Meč ztuhl. „Ježíšmarjá, krev!" vypravil ze sebe posléze. Špička mu ochabla, ohnula se a ten ohyb zvolna putoval po čepeli dolů, až zůstala od jílce splihle viset jako kožený řemen. Skřeti se na chvilku zarazili, ale pak se zase dali nebezpečně do pohybu. Jöre mečem zuřivě zatřásl. „Dělej něco! Slyšíš?" zasyčel. Meč nereagoval. Jen se bezvládně komíhal. Omdlel jako špalek.

Jöre, veden okamžitým impulsem, se obrátil k útěku, ale tyč jednoho ze skřetů byla rychlejší. Ucítil tupý úder do hlavy a před očima se mu zatmělo...

* * *

Jöre napůl seděl a napůl visel s rukama připoutanýma řetězy ke dvěma železným kůlům v podlaze sálu. Kamenná dlažba nepříjemně studila a odkrvené ruce už pomalu necítil. A ke všemu byl střízlivý. Poblíž se v poli modravých siločar mezi nástavci jakéhosi záhadného přístroje vznášel stejně bezmocně jeho meč. Opodál klečel na zemi stařec v černém rouchu a pilně čmáral po zemi křídou. Dvě

velké soustředné kružnice již měl narýsovány a nyní do vzniklého mezikruží črtal tajemné znaky.

Dokončil jeden z nich a narovnal se, aby si protáhl záda. Jeho pohled zalétl k Jörovi. „Je to snad nepohodlné, můj mladý příteli?" zakňoural řezavým hlasem. „Vyčkej, už to nebude dlouho trvat a uleví se ti. Navždycky." Zahihňal se. „Za to budeš mít příležitost zúčastnit se velkého kouzla, které jste mi ty a tvůj meč svou přítomností umožnili. Tedy alespoň jeho první fáze." Opět se nehezky zahihňal a pustil se do další práce.

„To je tvoje vina," zavrčel Jöre směrem k meči. „Tys mě do toho navez!"

„A jak jsem měl vědět, že nesnáším pohled na krev, když jsem ještě nebyl v boji?" odsekl meč.

„Hlavně sme sem neměli vůbec lézt," připomněl mu Jöre. Na to meč neřekl nic, ale jeho zelenavý přísvit zapulsoval, asi jako kdyby člověk pokrčil rameny.

Rozhostilo se ticho, přerušované jenom skřípěním křídy o kámen.

„Nemůžeš nás z toho nějak dostat?" ozval se za chvíli Jöre polohlasem.

„Ne, to pole je moc silné," zavrtěl se meč. Opět oba zmlkli.

Čaroděj skončil a zálibně si své dílo prohlédl. Pak přistoupil k pultu s knihou vedle namalovaného kruhu, odložil křídu a oprášil si ruce. „Tak se do toho dáme, ne?" otázal se. Když se mu jako jediné odpovědi dostalo nevraživého pohledu, uchechtl se, otevřel knihu, vztáhl ruce a po krátké odmlce začal cosi recitovat neznámým jazykem, který nezasvěcenému pozorovateli zněl spíš jako projev konečného stádia rakoviny hrtanu komplikované stařeckou demencí. Jöre ho pozoroval a začal se ho zmocňovat neodbytný pocit, že tomu, co bude následovat, by nejlépe bylo nepřihlížet ani jako divák. Pocítil touhu zpít se do bezvědomí.

„...nepe něžníp říjems eoceň ujecen ouob vykl ouvmís těavdo běpl nění atopodleje hodru huakva lit ypop říp adě..." drmolil čaroděj své nesmyslné bláboly. Kruh uzavřený mezikružím se po chvíli začal rozsvěcovat, jako by v něm podlahu cosi žhavilo do ruda. Oblak záře se začal vyboulovat, ozval se tichý svist, který zesílil až do ohlušivého burácení – a pak zářivě rudá polokoule, vyrůstající z podlahy, praskla a vynořil se démon. Jeho podoba se nedá dost dobře popsat, protože se podrobnosti neustále měnily, vcelku však převažovaly na všechny strany trčící rohy, ostny, trny, paráty, tesáky, kostěné výrůstky a hřebeny a další nepraktické prvky.

„Démone, přijmi svou oběť, nasyť se a poskytni mi v oplátku své služby," deklamoval čaroděj nyní již srozumitelně.

Démon se rozhlédl, spatřil Jöra a zarazil se. „Moment, sem tu dobře? Já měl za to, že mě někdo volá."

„Nazdar," opáčil Jöre s viditelnou úlevou. „Řek bych, že seš tu na to zavolání správně. Na mě nekoukej, mě teď zrovna delírium nechytá."

„Cože? Co se to děje?" vypadl z rytmu čaroděj. „Démone, sežer ho a buď mi k službám!" zaimprovizoval.

„To mu nemůžu udělat," řekl nešťastně démon. „Jöre je kámoš. Dyť se mu pokaždý, když ho chytne delírium, zjevuju už pěknejch pár let. Zvykli sme si na sebe a von mi vobčas i nabídne něco k pití." Zálibně mlaskl. „Hele," obrátil se k Jörovi, „nemáš frťana?"

„Nemám," postěžoval si Jöre. „Ten mizera mě tu nechává trčet nasucho, věřil bys tomu?"

„To je teda úroveň," zavrtěl démon nevěřícně tou částí těla, která nejvíce připomínala hlavu. „To se nestydíš?" zeptal se čaroděje. „Takhle tejrat lidi?"

Čaroděj lapal po dechu, zfialověl v obličeji, roztřásl se a zjevně ze sebe nemohl vypravit ani hlásku kromě hlasitého chrčení. Pak si pravou rukou křečovitě sevřel roucho na prsou, udělal několik vrávoravých kroků a svalil se. Přitom smázl kousek vnější kružnice a část nejbližšího znaku.

Rudá záře vzplála ještě oslnivěji. Démon zajásal, natáhl jeden pařát a uchopil škubající se tělo. Pak se obrátil k Jörovi a prohlásil: „Tak se zatím měj. Já už musím jít. Bez jeho kouzel se momentálně v týhle dimenzi už neudržím."

„Jasně, pokecáme příště."

Démon i s čarodějovým tělem se stáhl do rudého oparu a ten se scvrkl a zmizel. Silové pole, v němž visel meč, zapraskalo a uhaslo. Meč se zařinčením spadl na podlahu. Pak se rozhostilo ticho. V tom tichu se dalo od vchodu do sálu zaslechnout vzdalující se dupání, které nasvědčovalo tomu, že čarodějovi služebníci, kteří dosud zpovzdálí přihlíželi, si náhle vzpomněli, že měli ještě něco neodkladného vyřídit kdesi daleko mimo hrad, a hned tak se nevrátí.

Meč se píďalkovitým pohybem připlazil k Jörovi, nadzdvihl se, ohnul špičku a chvilku jí cosi kutil v zámku okovu. Pak cosi cvaklo a okov se otevřel. Totéž meč provedl i s druhým okovem. Jöre zůstal sedět opřený o jeden ze železných kůlů a třel si zápěstí.

Pak se ozvaly další, lehčí kroky a vešla princezna Annir.

Nebyla právě klasicky krásná, ale byla to sympatická, dlouhovlasá zrzka ohnivého odstínu s nosíkem decentně pokropeným pihami. Dobře rostlou postavu obepínal oděv mužského střihu – černé kalhoty, vysoké boty, bílá košile s náprsenkou a černý kabátec. „A sakra," zamumlal si pro sebe Jöre, když si všiml, že se jí u pasu houpe dýka.

Dívka poklekla na jedno koleno vedle něj, vzala ho trochu štítivě za bradu a na délku paže si ho prohlédla ze všech úhlů. „No," poznamenala měkkým mezzosopránem, „kdysi jsem si případného zachránce představovala poněkud jinak, ale až

se vykoupeš a převlékneš – a oholíš – tak to docela půjde. Po třech stech letech člověk přece jen už pár ideálů ztratí."

„Po kolika?" vykoktal Jöre šokovaně. „Na to nevypadáš."

„Díky za poklonu," ušklíbla se, pustila ho a posadila se ke druhému kůlu. „Čaroděj magickými zásahy zpomaloval moje stárnutí, takže jako by mi bylo zhruba pětadvacet. Teď asi začnu zase stárnout normálně, ale po těch letech mi to už ani nevadí. Chvílemi to byla docela otrava. Také tady čas plyne trochu jinak než v okolním světě. Takže například moje království už vůbec neexistuje. To mimochodem znamená, že nemůžeš počítat s odměnou typu poloviny království, šlechtického titulu, postavení u dvora a podobně. Musí ti stačit, co si nabereš tady. Toho ostatně není málo. Ale jedeme napůl, jasné? Protože jako princezna bez portfeje se o sebe teď budu muset postarat sama. Dost těžko bych mohla vznášet nároky na trůn, když si větší kus území před sto dvaceti lety přivlastnilo sousední císařství a ve zbytku před padesáti lety vyhlásili republiku nebo nějakou podobnou pitomost. Nehledě k tomu, kdo by mi po takové době věřil, že zrovna já jsem ta princezna, co se ztratila před třemi sty lety, že? S takovou bych se spíš octla rovnou ve svěrací kazajce."

Mluvila a mluvila stylem člověka, který už dlouho neměl příležitost prohodit s nikým kloudné slovo, nicméně bylo zřejmé, že ani po dlouhém odtržení od světa neztratila smysl pro realitu a pro praktično. Jöre poslouchal na půl ucha a náhle si uvědomil, že má už dlouho strašlivou žízeň. Vstal. Princezna, vyrušená tím nečekaným pohybem, zmlkla a tázavě na něj pohlédla.

„Mám žízeň," oznámil Jöre. „Nebylo by trochu medoviny?"

„Jasně, hrdino," opáčila princezna. „Vidíš, málem bych zapomněla. Dostaneš všeho, co hrdlo ráčí," řekla trochu dvojsmyslně a v očích jí zablesklo. „Pojď, musíš mi vyprávět, jak jsi vlastně dokázal čaroděje přemoci." Vzala Jöra za ruku a vlekla ho pryč. Jöre se trochu zmateně ohlédl po svém meči, co má dělat. Měl za to, že se už naučil trochu rozeznávat jeho nálady a postoje, a tak se mu nyní zdálo, že meč úporně a soustředěně studuje jakousi skvrnku na stropě a nejeví žádnou snahu svému pánovi poradit.

* * *

Jöre seděl v koutě na zemi s poloprázdným džbánem medoviny mezi pokrčenými koleny, podpíral si hlavu rukama, nešťastně hleděl do prázdna a tiše klel. „To není možný. Do prdele, to není možný," opakoval chvílemi. Místností občas nasupeně prošla princezna s náručí cenností, jež si balila na cestu. Jörovi nevěnovala pozornost.

„Ale no tak," utěšoval Jöra meč se svým obvyklým nedostatkem taktu. „To se prý v pozdějších fázích těžkého alkoholismu stává, že hydraulika nefunguje."

„No jo, ale jak teď vypadám?" prohlásil Jöre zničeně.

„Dost hloupě, jako vždycky," opáčil meč upřímně. „Hele, podívej se na to z téhle stránky: doprovodíš princeznu do civilizace, tam se rozejdete, ty se za svůj podíl naložíš do lihu a za pár dní o tom nebudeš vědět. Co?"

Jöre chtěl něco odpovědět, jenže ho přerušil princeznin náhlý výbuch vzteku. Schoulil se, ale pak si uvědomil, že to není namířeno proti němu.

„Já toho kejklíře zabiju!" soptila princezna, která v ruce držela jakýsi pergamen. „Podejte mi ho a já ho roztrhnu jak hada! Mizera! Šarlatán! Skunk jeden smradlavá!"

Jöra napadlo, že chtít zabíjet čaroděje, který už to má nejspíš za sebou, je poněkud nelogické, ale pokládal za moudřejší to princezně nepřipomínat. Při pohledu na ni měl dojem, že kdyby měl čaroděj v tomto okamžiku na výběr, asi by dal přednost společnosti, ve které se nachází nyní.

„Na, přečti si to!" Princezna zuřivě zmuchlala pergamen, mrštila jím po Jörovi a zmizela ve vedlejší komnatě, odkud se vzápětí ozval třesk rozbíjeného skla a porcelánu. Jöre pergamen rozbalil, uhladil a slabikoval:

Milá Annir,

to, že nyní čteš tento dopis, znamená, že jsem se stal obětí svých pokusů anebo jsem zahynul přičiněním někoho, kdo Tě sem přijel zachránit. V prvním případě jsi volná a všechno, co tu najdeš, je tvoje. Ve druhém případě sice také, ale s jednou maličkostí navíc. Byl bych špatný zlý čaroděj, kdybych se ještě ze záhrobí nepomstil. Než jsem Tě unesl, prostudoval jsem všechny dostupné statistiky, takže vím, že každá unesená princezna láká potenciální zachránce jako med vosy a pravděpodobnost, že by se Tě nakonec někomu nepodařilo osvobodit, je pranepatrná. Nejsem tak naivní, abych si myslel, že právě já ujdu osudu drtivé většiny svých kolegů. Znám Tvoji povahu, prostudoval jsem kádrové profily většiny zaznamenaných zachránců unesených princezen a na základě toho jsem si dovolil pro zmíněný případ seslat takovou malou zlomyslnou kletbu. Ta způsobí, že Ty a Tvůj osvoboditel budete muset být navždy spolu. Nebudete se od sebe moci odloučit, nebudete se moci rozejít, ba ani si být fyzicky nevěrní. Nebudete se ani moci jeden druhého násilně zbavit, a to i kdybyste si šli sebevíce na nervy.

Pravidla hry samozřejmě vyžadují, aby existoval způsob, jak kletbu sejmout. Není však nutné, aby jej sesílající prozrazoval, a tak jistě chápeš, že na něj budete muset přijít sami. Přeji Vám k tomu příjemnou zábavu.

Darlock
Mistr čaroděj 43. stupně zasvěcení

Když Jörovi došlo, co pro něj to sdělení znamená, tiše zaúpěl. Pak se zamyslel, odhodlaně sevřel rty a zeptal se meče: „Hele, myslíš, že existuje taky nějakej lék na ten aloko... aklo... alkoholismus?"

Meč naznačil gesto, které mělo vyjádřit pokrčení ramen. „Nevím. Možná."

„Půjdu ho hledat. Třeba ho najdu dřív, než princezna ten recept na vodčarování kletby."

„Hm," pravil meč neurčitě.

„Mohlo by to bejt prima dobrodružství, nemyslíš?"

„Vlez mi s dobrodružstvími na záda," zavrčel meč a trucovitě zmlkl. A Jöre by byl přísahal, že se od něj meč uraženě odvrátil.

ilustrace Tomáš Kučerovský

Irinian

Miroslav Štěpánek

A s rodem vlčím pak toulal se krajem
Žal v srdci svém; ač v těle šelmy, lidský byl
Ač pln sil, té smrti nezabránil
S rodem vlčím toulá se krajem

Hlas zmlkl, loutna ztichla.

Však dál v tichu zněla píseň o Irinianovi. Sledovali vlnění ohně a snad v něm na okamžik spatřili obraz vlka, toulajícího se hvozdy. Snad na krátký okamžik pocítili závan nezměrného žalu. Mlčeli. jen hleděli do ohně a nechali odeznívat tóny a slova.

Zpěvák vstal a zmizel ve tmě. Nikdo nezdvihl zrak, nikdo ho nenásledoval. Hostili ho dva dny a dvě noci, toto byla píseň poslední, kterou slíbil zahrát. Odcházel, ale píseň dál zněla nocí, ukrytá v teplém vánku či stéblech trav.

„Pěvče, počkej!"

Děvče. Viděl ji ukrytou před zraky všech. Jen jemu neunikla její tvář schovaná v křoví. A neunikly mu ani slzy v očích, když dozpíval. Teď stála před ním, prudce dýchala po rychlém běhu.

„Proč jsi nebyla s ostatními," zeptal se, ale tichý melodický hlas nezněl jako otázka.

„Nedovolili by," sklopila zrak.

„Proč? Patříš k nim."

„Nesmím. Jsem jen trpěná."

Neptal se dál. Dívka cítila, že on stejně všechno ví.

„Krásná píseň. Ale smutná."

„Snad proto je krásná."

„Co se stalo s Irinianem?"

„Tiše. Copak ho necítíš? Teď je všude tady kolem. Stromy, vítr, ptáci mluví jeho hlasem. I ve tvém srdci, maličká," usmál se.

Mlčela. Snad naslouchala slovům Irinianovým ve svém nitru. Nechal ji snít.

„Pěvče! Zůstaň. Prosím..."

„Neodcházím. Naslouchej větru."

Jeho postava splynula s tmou. Zaposlouchala se.

Irinian.

* * *

Plakala.

Schovaná se svou bolestí, před posměšky a ranami. Nepálily ji rudé skvrny od prutu. Bolelo ji uvnitř. Snažila se zaslechnout píseň, marně. Musí pryč. Nevydrží už mezi nimi. Pryč...

* * *

Irinian byl mladý pastevec v kraji zvaném Imar. Rodiče mu zemřeli, ještě když byl velice mlád, a vychovával ho jeho děd. Učil jej poznávat přírodu a porozumět zvěři v lesích.

Malý Irinian hodiny dychtivě naslouchal starcovu vyprávění a příběhům zvířat a celé dny pak trávil ve hvozdu. Ptáci mu usedali na dlaň a zpívali písně o dalekých poutích kraji za mořem. Vlci usedali před ním, když položen v měkké trávě a opřen zády o staletý dub vyprávěl jim o svých touhách a přáních. Z úkrytu ho pozorovaly moudrýma očima srny a přibíhaly blíže na laskavé zavolání.

Děd s úsměvem sledoval vnukovo počínání a v duchu hovořil k mrtvým rodičům, kteří byli šťastni ze svého syna.

Irinian rostl na salaši a zastával stále více práce u ovcí, neb stařec už byl sláb. Denně vyváděl stádo na pastvu k okraji lesa, kam za ním dál přilétali ptáci. A tentokráte oni naslouchali, když vyprávěl jim o krásné Lianté, dívce žijící ve vsi.

* * *

Světla vesnice skryl les. Konečně se rozhodla a odvážila utéci. Už žádné posměšky a bití. Už nikdy „Běhno! Čarodějnice!"

Snad dostane i jméno. Nikdo jí ho nedal. Ale vždy věděli, jak ji nazvat. „Čarodějnice!"

Odejde do jiného kraje, kde nikdo neví, že ji našli obklopenou smečkou vlků v náručí mrtvé ženy. Vlci jako by obě hlídali, mrtvou plavovlásku i vrnící nemluvně. Když se přiblížili lidé, odběhli.

Zpomalila a usmála se. Opět slyšela tu píseň.

* * *

Lianté milovala Iriniana. Setkali se poprvé, když pastevec s dědem přišli za jejím otcem – pláteníkem. Nepromluvili spolu ani slůvko, ale jejich oči hovořily hlasem srdce. Otec poznal ze zádumčivosti dcery, co se přihodilo. Mladý Irinian se mu zamlouval, nebránil jí tedy v citech.

Lianté pozorovala za noci nebe pokryté tisíci hvězd a viděla v nich usmívající se pastýřovu tvář. Jeho rty se pohybovaly, ale hlas slyšet nebylo. Přesto pociťovala ve svém nitru hřejivost slov.

Scházeli se za vesnicí u potoka. První setkání, letmé polibky a vroucí vyznání. Irinian vodil svou milou do lesa a představoval ji svým přátelům. Obyvatelům hvozdu se družka jejich oblíbence líbila a přijali ji mezi sebe.

Motýli jim kroužili nad hlavami, veverky dováděly v blízkosti a vlci Lianté nechali hladit svou hustou srst.

Byli šťastni ve své lásce a mezi přáteli. Mezi lidmi i v lese. A za čas, jako zpečetění citů, Lianté povila prvý plod společného štěstí.

* * *

Spala. Les přijal do náručí drobnou dívku, schoulenou u paty stromu s malým uzlíčkem pod hlavou. Dub ji objal kořeny, dýchal na ni teplo a ochraňoval ji před nočním chladem. Seslal jí sny, krásné a šťastné, prosty ponižování a bolesti. Promlouval laskavým hlasem prastarých a na tváři spící zazářil úsměv.

Neslyšela tiché přibíhání plachých laní a necítila jejich jemné doteky na svém těle. Neslyšela, když se kolem ní rozestoupila vlčí smečka, chráníc ji před zlovůlí lesních skřetů.

Probudily ji až první sluneční paprsky, pátravě hledající pod korunami stromů. Stále se usmívala omámena snem. Zdálo se jí o Irinianovi.

* * *

Bylo však příliš krásného, než aby to vydrželo navěky. Zášť a pradávná nenávist zasáhla mezi Iriniana a Lianté.

Pastýř se zdržel přes noc mimo domov, kde Lianté chovala děcko v náručí. Dítě sledovalo jasnýma modrýma očima matku, zpívající ukolébavku, když se dveře rozletěly a do chýše vtrhla šedivá těla skřetů. Temní válečníci, jejichž kroky vždy provázela zloba, unesli Lianté a nemluvně do hloubi hvozdu, do svého skalního panství. Marně kousala do drsných dlaní, zakrývajících jí ústa, marně kopala a drásala nehty proklaté únosce. Svázaná a bezmocná naslouchala zdušenému pláči dítěte.

Tam, v zapovězené části lesa, uvrhli Lianté do vlhké kobky, rozdrásanou trny keřů, kterými ji táhli. Zde byl křik i prosby marné. Skřeti se vysmívali jejím nářkům, když ji tloukli holemi. Smáli se trpícím pohledům, když před ní vyzývavě podrželi děcko. Tloukli ji, dokud neztratila vědomí, a když opět přišla k sobě, mučení pokračovalo.

Ale pevnost rozeznělo táhlé vlčí zavytí.

* * *

Nevyhledávala zatím lidskou společnost. Byla šťastná obklopená lesem. S ním si povídala a vyprávěla květům o Irinianovi. Tančila bezstarostná v lukách a zpívala oblakům na modrém nebi. Večer usínala, chráněna mlčenlivými strážci.

Až jednou les ztichl. Ptáci oněměli a šum listů ustal. Marně ji kdesi vzadu volal zpět zurčící potok. Tady byl les jiný. Tmavé kmeny se hrozivě nakláněly, jako by ji chtěly chytit. Šla stále dál a když si konečně uvědomila cizost a stísněnost, nenašla již cestu zpět do hřejivého přátelství zeleně.

Mlha jí omotávala kotníky nohou a klapot suchých větví lekal. Utíkala dál a dál, ale chmurný stín dívku stále více pohlcoval do svých útrob. Marně se snažila v dusivém větru zaslechnout onu píseň.

Setmělo se náhle. Tam, kde bývala doma, byl jistě ještě den. Zde zavládla mrazivá noc. Vyčerpaná klesla na zem. Nedovažovala se přiblížit se k neznámým stromům, zášť z nich čišící ji děsila. Schoulila se a její tělo se třáslo zimou a pláčem.

„Iriniane, prosím, pomoz mi," vzlykala.

Tmou se rozlehly skřeky a vzplály pochodně. Plápolající oheň vrhal pokroucené stíny na kamenné trosky nedaleko.

Uchopily ji tvrdé ruce a neurvale táhly ke světlu.

* * *

Proud hbitých těl vnikal do pevnosti. Skřeti ustupovali před útokem vlků a bránili se trhajícím zubům, zakusujícím se do masa. Zvířata necítila rány a dál bojovala, chráníce svou přítelkyni.

Lianté zdvihla malou, upuštěnou na zem, a prchala pryč z toho místa. Vedlo ji několik jejích druhů, zpět do žijícího lesa, do bezpečí.

Skřeti s nenávistným jekotem mizeli do děr v podzemí a na povrchu se ozýval tesklivý pláč synů měsíce, chorál pro padlé. Bílý kotouč hladil stříbrnými paprsky posekané děti a ukazoval jim cestu do své věčné říše. Nezranění se vrhali na ještě se pohybující skřety a zabíjeli je, mstíce mrtvé bratry.

Lianté konečně přišla do laskavého lesa. Vyčerpaná klesla do trávy, nepouštějíc dítě z náručí. Až sem zněl pohřební zpěv vlků.

* * *

Rozeznávala tváře, šklebící se a ohavné. Krvelační skřeti, navlečení do cárů kůže a zezelenalého bronzového brnění, lačně prohlíželi kořist. Jejich zvětšené stíny se pohybovaly na zdech, žijící svým vlastním životem. Zbořeniště pradávné tvrze bylo branou do podzemního světa těchto bytostí. Ale neměli v úmyslu odvést ji do své říše. Chtěli její krev, teď a tady. Ve světle se matně zaleskly obnažené čepele dýk, rozežraných stejně jako jejich zbroj.

„Vítej zpět, maličká," zasyčel jeden z nich. Pocítila chladný kov na tváři. Kámen ozvěnou odrážel křik, když dýka pomalu přejížděla kůži, zanechávajíc za sebou rudou stopu.

První krev vyvolala skřetí řev nesoucí se temným hvozdem. Přicházeli jeden po druhém a vyřezávali další nachové šrámy.

Dívka se propadla do temnoty.

* * *

Ptáci našli Iriniana na salaši a vypověděli mu, co se stalo. Nemeškal, vztek a strach o Lianté ho hnal vpřed. Keře mu samy uhýbaly trnitými větvemi a stromy se rozestupovaly, tvoříce mu cestu.

Když našel svou ženu, byla již mrtvá. Klesl na kolena a třesoucími se prsty hladil její nádhernou tvář. Chladivá rosa smyla krev a dech stromů zacelil rány. Ležela, jako by spala, byla však tak chladná.

Irinian plakal.

Lesem opět zazněla tesklivá píseň vlků.

* * *

Probudil ji letmý dotek. Tvář muže, jenž se nad ní skláněl, kryla kápě.

„Co se stalo? Měla jsem sen."

„Už je pryč, dítě."

„Pěvče?"

„Ano?"

„Jsi to ty..."

Rozhlédla se. Kolem ležela potrhaná těla skřetů.

„To ty?"

„Bratři."

„Tys..."

Přikývl. „Volala jsi mne."

„Zemřu. Cítím to."

Mlčel. Jen dál hladil její plavé vlasy.

„Prosím, Pěvče, nechci zemřít beze jména. Prosím..."

„Ty už máš jméno. Nejkrásnější ze všech. Lianté... Jako tvá matka."

Dívka se usmívala. Zůstala krásná i ve smrti.

Pěvec sklonil hlavu.

Měsíc zazářil jasněji než kdy jindy, když vstoupil zpět do podoby vlka.

* * *

Irinian nechtěl dál žít bez své družky a ztracené dcery. Zůstal s vlky a přijal jejich podobu.

Jeho tělo bylo tělem šelmy, leč žal mu zůstal spolu s lidským srdcem. Toulá se s bratry krajinou a někdy přichází k ohňům v podobě Pěvce a vypráví svůj příběh.

ilustrace Jana Žižková

Cesta po dávném severu

Pavel Houser

Motto: Historie často připomíná mýtus, protože je koneckonců téže podstaty.
J. R. R. Tolkien: O pohádkách

Vydejme se na chvíli na cestu, která nás povede zeměmi vzdálenými v prostoru i čase. Současně se ale nesmíme polekat ani tehdy, když nás příběh vezme s sebou ještě dál a zavede nás úplně mimo celý náš svět. Pokusme se na chvíli přestat vnímat hranici „skutečnosti", onen velmi jemný a nejasný předěl mezi mýtem a reálnou historií.

Sám váš budoucí průvodce je velmi zmatený a směr putování možná zvolí úplně špatně. Řekl bych ale, že nejlepší způsob naší cesty bude tento: přestaňme na chvíli pokládat otázku o tom, co je pravdivé, za rozhodující. Klidně si to pro tuto chvíli můžeme dovolit a pomineme filozofický rozměr celého problému.

Zkrátka, rozhlédneme se kolem sebe zrakem, který touží spatřit Faerii, zakusit to, o čem J. R. R. Tolkien hovořil jako o „očarování". Vůbec to ale neznamená, že bychom se přitom měli s opovržením odvrátit od skutečných dějin ve prospěch jakési vidiny.

Vždyť oboje, historie i mýtus, je koneckonců téže podstaty. Thór i budovatelé pravěkých vztyčených menhirů patří tak nějak k sobě a nemá smysl je násilně rozdělovat na dějiny a pohádku. Ona totiž i pouhá pohádka může být mnohdy

krásnější než ten šedivý svět okolo nás a mýtus je přitom ještě mnohem vznešenější.

Nedovedu si kromě toho vůbec představit, jak by se celá problematika dala pojmout jinak. Těžko zde hovořit o etice („A vedlo uctívání Odina k tomu, že lidé byli lepší?") a pokud vše pojmeme jako vědecký rozbor, získáme sice mnoho zajímavých (nebo „zajímavých") poznatků o bozích jako personifikovaných přírodních silách, ale ztratí se nám při tom POEZIE, tolkienovské očarování.

Nechcete se nechat okouzlit a jít do říše tajemna? Do Faerie, kde můžete potkat elfy i trpaslíky, strašlivé obry z Múspellu i Jotunheimu, vznešené Ásy i jejich protivníky z Vanheimu? Zase si vzpomenout na verše Vědminy písně, zaposlouchat se do tichého ševelení jasanu Yggdrasilu a před očima spatřit osminohého Sleipniho i Prsten Nibelungů. Možná se jedná o útěk před skutečností, konec konců, fantasy se něco takového vytýká celkem běžně, ale přece jen... Snová říše může být mnohem přitažlivější a i když je jenom naší představou, nemusíme jí mít kvůli tomu méně rádi.

Věřit v severské bohy v náboženském smyslu už dnes asi nikdo nebude, což mi je sice líto, ale nicméně také vím, že víceméně jediný člověk, který se o něco takového pokusil, skončil po Norimberském procesu na popravišti [1].

Dovolil bych si tedy říci spolu s Fridrichem Nietzschem: „Svět má smysl pouze jako estetický fenomén."

Celá tato obhajoba mýtu proti přísně racionálnímu myšlení je ovšem zcela jistě zbytečná v tom smyslu, že živý mýtus se oproti kritice tohoto typu obhajovat vůbec nemusí a pokud je mýtus mrtvý, pak mu, podobně jako náboženství, nepomohou věcné argumenty znovu k životu. Bez ohledu na to, jestli pro mytologii dnes platí „Bůh je mrtev", se chci ale pokusit o něco trochu jiného. Vlastně se mi jedná o pohled na mýtus jako na umělecké dílo. Že tato optika pohledu má své oprávnění je myslím patrné právě na případu mytologie umělé.

Popravdě řečeno, vymyslet si mýtus je podle mého mínění jeden z nejgeniálnějších činů, co byly v tomto století učiněny a mi bychom za to měli být J. R. R. Tolkienovi (ale i mnoha dalším) neskonale vděčni.

Ale přece jen, dříve měla mytologie v sobě mnohem víc než jen kouzlo poezie, byla žitá a jednalo se vlastně o prvotní světový názor. Ovšem my dnes můžeme být rádi i za tu poezii. [2]

A po tomto snad až příliš dlouhém úvodu se už vydáme přímo na dávný sever.

* * *

V dávných dobách prý existovalo období mytického myšlení, které předcházelo dnešnímu myšlení racionálnímu. Takové myšlení dnes hledají etnografové u posledních přírodních národů, třebaže s dost spornými výsledky. [3]

Předpokládejme tedy, že podobná situace mohla existovat i v pravěké severní Evropě a že severská mytologie je tedy produktem tohoto myšlení podobně jako všechny mytologie ostatní. Tato úvaha má však alespoň z hlediska mého subjektivního pohledu jednu dost podstatnou vadu: nevysvětluje, proč na mě severské mýty působí tak intenzivně. Předpokládám, že tak působí i na vás, přinejmenším při vzniku celého Tolkienova díla sehrály nikoliv zanedbatelnou roli. Celá fantasy má přitom severskou mytologii ve zvláštní oblibě, snad ještě více, než báje a pověsti antické. [4]

Pokud bych hledal mytologii, která na mě působí stejně intenzivně jako ta severská, našel bych jedině právě řecké báje a pověsti. Když čtu příběhy ze starověkého Egypta nebo Dálného východu, říkám si často, jak jsou chytré a zajímavé. Očarování Faerií je ale něco jiného. Faerie je zkrátka něco nevýslovně krásného, tak nezemského, že se z toho návštěvníkům zvenku často až točí hlava.

Pokud srovnáváme dávný Sever s antickým světem, rád bych se na chvíli zastavil u jedné velice zajímavé věci a tou je stopa obou těchto mytologií v současné kultuře. Zatímco antické báje jsou víceméně všeobecně známé a s jejich symbolikou a postavami se setkáváme v příslovích, rčeních i termínech psychoanalýzy či estetiky, lze s jistou nadsázkou říci, že nebýt fantasy, neví dnes o Ragnaroku či Asgardu téměř nikdo kromě úzkého okruhu odborníků. [5]

A to ještě úplně pomíjím názor A. Sapkowského (který vyslovil v eseji *V Šedých horách zlato není*), že celá fantasy jsou víceméně příběhy odvíjející se od Kulatého stolu a rytířů krále Artuše a tato interpretace by i ve fantasy literatuře zdůrazňovala spíše tradici keltskou.

Ale vidíte? Co všechno může znamenat už pouhý název povídky. Barvy, vznešené hory, drahé kovy... někdy mi přijde, jako kdyby mytologie i fantasy používaly jakýchsi klíčových slov, jako by už samotný název byl často magickým zaříkáním. Pokud se jedná o černou magii, je nás už spousta zřejmě ztracena. Ale tohle zakletí je přece jenom především krásné.

Jestliže při četbě severských mýtů zakoušíme tak silné okouzlení, není to jistě samo sebou. Promlouvá k nám živá skutečnost, přinejmenším se nám to zdá. Narážíme na archetypy.

Symboly používané ve fantasy musí být zřejmě součástí současného kolektivního nevědomí západní civilizace. Jsou to zřejmě archetypické obrazy tvořící odvrácenou tvář těch antických. [6]. Nicméně tento směr úvah opustím, abych se nezapletl a poezie nevyprchala; je totiž velice citlivá a její kouzlo lze rozfouknout snáze než dým.

Druhou stránkou věci pak samozřejmě je, že od archetypu je velice snadná cesta ke kýči. Vždyť se to všechno zdá být tak jednoduché. Sejde se družina, hledá se nějaký kouzelný předmět (nejlépe meč), do toho se vmíchá trochu lásky rytíře a krásné princezny, dlouhá cesta do zlé východní země, nakreslí se mapa a guláš je hotov. Ale kvůli tomu snad přece jen nelze zavrhovat díla vrcholná.

Poznámky a odkazy:

[1]: Jedná se o Alfreda Rosenberga, autora knihy *Mýtus dvacátého století*. Hitler sám pocítil na počátku třicátých let potřebu se od názorů obsažených v této knize distancovat, aby se tak nezbavil určité podpory, kterou mu poskytovala katolická i lutheránská církev.

[2]: Uvedenými problémy se mimo jiné zabývá Rezek v práci *Mýtus, epos, logos*, Z. Neubauer v článcích otiskovaných v revue *Souvislost*, M. Eliade ve svých teoretických dílech (*Mýtus věčného návratu*) a Kamenskij v knize *Mýtus a jeho svět*. Je třeba přísně rozlišovat pojmy jako mýtus, pověst či pohádka. Sám pan profesor Tolkien se zde myslím částečně podílel na určitém zmatení pojmů (nebo je to vinou překla-

datelů nádherné eseje *O pohádkách*). Mýtus je, na rozdíl od pohádky, vždy nějak časově i místně zařazen (i když třeba do neexistující země), zatímco pohádka se odehrává v čase „bylo nebylo" a „za devatero horami".

Kromě toho se ovšem přirozeně slova mýtus dnes používá jako synonyma slova lež. Srovnejme třeba s představou „mytologie jako nemoc jazyka" ve filozofii 20. století i s pojetím Frazera, který v *Zlaté ratolesti* dává víceméně rovnítka mezi slova mýtus a pověra. Určitá rehabilitace mytologie je spojena až s jungovskou psychologií a postmodernou.

[3]: A ve své zárodečné podobě je toto myšlení některými antropology hledáno i u šimpanzů. Srovnejme s Lewinovou a Leakeyovou knihou *Lidé od jezera*, kde se mimo jiné píše rovněž o jakémsi rituálu šimpanzů souvisejícím s příchodem deště. Leakey, spoluautor této knihy, přitom není nějaký šarlatán, ale syn člověka, který v tanzanijské rokli Olduwai Gorge vykopal pozůstatky druhu Homo habilis.

[4]: Je samozřejmě možné, že působivost severských mýtů je až druhotná a zásluhu na ní má sám profesor Tolkien. Že kdyby se ve svém geniálním díle nechal inspirovat předkolumbovským Mexikem nebo starou Indií, budeme dnes nadšeni z mýtů úplně jiných. Ale přesto si myslím, že to tak není, že spousta z nás byla okouzlena eddickými příběhy ještě dříve, než jsme slyšeli o nějakém Tolkienovi.

[5]: Víceméně neexistuje žádná stopa severských mýtů v současném jazyce, a to ani odborném. Srovnejte si třeba Oidipovský komplex, dělení umění na apolinské a dionýsské – a naproti tomu není žádný Baldrův komplex, Thórova psychóza, nikdo se nepokusil rozdělit umění na asgardské či jotunheimské. V tomto století do evropského myšlení velmi intenzivně proniká nábožensko-filozofická tradice Dálného východu, ale severské „archetypy" jako by mimo fantasy vlastně vůbec neexistovaly.

[6]: Tuto odvrácenou tvář archetypů bych přirovnal k tomu, jak se C. G. Jung díval na alchymii. Viděl v ní proud nevědomí středověké křesťanské kultury. Podobně bychom snad mohli posuzovat i vztah severské a antické mytologie. Koho zajímá tento problém, ať si přečte *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Kniha má tu nedocenitelnou přednost, že se dá číst i bez toho, aniž by člověk nahlížel do oněch Sebraných spisů nebo znal jejich obsah. Kromě toho lze doporučit i další Jungovy knihy: *Analytickou psychologii*, *Duši moderního člověka* a spolu s K. Kerényim napsanou *Vědu o mytologii*.

pokračování příště

ilustrace David Spáčil

Buď zdráva, vítězná bitvo!

(1. část)

Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka

Při zkoumání systémů jako jsou *Amber*, *Vampire* nebo *Kult* je těžké uvěřit, že přímo vycházejí z jednoduché válečné hry *Chainmail*. Tento původ ovlivnil roli, kterou hraje boj ve většině her tohoto typu. Po pravdě řečeno, právě boji je v příručkách vždy věnováno nejvíc místa. Není v tom ani trocha nadsázky – dobrým důkazem předchozího tvrzení může být příručka libovolného systému. Někteří z vás určitě namítnou, že boj není to nejdůležitější. Koneckonců v hrách jako jsou *Ars Magica*, *Castle Falkenstein* nebo série *Storyteller* jde především o hraní postav, atmosféru a psychiku postavy. Houby, houby. To je jen zdání! Většině hráčů jde jen o RVAČKY! No tak, nestyďme se za to. Každý dá rád čas od času někomu do zubů. Nepřemýšlejme tedy o tom, jestli je v hrách na hrdiny boj potřebný nebo ne – udělejme raději všechno, co je v našich silách, aby byl co nejomamnější.

Doufáme, že díky tomuto článku nám přestanete dělat ostudu – že vaše setkání už nikdy nebudou připomínat schůze, na kterých se žongluje účetními čísly (a kostkami), a stanou se skutečnými bojišti, kde je slyšet nářek umírajících, vidět krev, prýštící z ran, a cítit bolest poraněného těla.

Než budeme pokračovat, musíme vás varovat. Tento článek není pro osoby, které při pohledu na prvního schopnějšího orka berou nohy na ramena. Jen ti nejsilnější, nejmazanější a nejkrutější vydrží do konce.

Než ale popadneme zbraň a rozsekáme nepřítele, připravme se! Opatrnost je matka bezpečí!

15 MINUT PŘED HODINOU NULA

Blíží se další hra. Hladina adrenalinu v tvé krvi, drahý Pane jeskyně, překročila všechny povolené hodnoty. Dnes večer jim to za všechny ty zlomyslné poznámky, podvody při losování postav a ostatní šejdířství pěkně spočítáš. Nakonec, ty jsi pánem situace! Jenom je škoda, že ještě nevíš, jak si to s nimi vyřídíš. Ale to nic, během hry, při které tě hráči ještě několikrát rozčílí, tě určitě něco napadne. K čemu je vlastně bestiář?! STOP! Tak to není. Teď, anebo nikdy. Pak už bude pozdě – nebudeš mít čas na vymýšlení bojové taktiky, nestačíš se seznámit se všemi schopnostmi a možnostmi jednotlivých hrdinů. Dopadne to jako obvykle – hráči tě znova doběhnou. Koneckonců, jsi sám a jich je mnoho. Znají své postavy skrz naskrz, budou mít víc nápadů – víc hlav víc ví. Samozřejmě můžeš použít obludu, která značně přesáhne jejich možnosti – ale to dokáže každý trouba. A kromě toho se hned ozve křik: „To není možné!", „To je nespravedlivé!", „Tohle nemůžeš udělat!" a podobně.

Neměj obavy, s námi se neztratíš, samozřejmě pokud poslechneš následující radu:

„Nejdřív mysli, potom tvoř".

Doby, kdy se při hře určovalo pomocí kostky, kolik a jakých bestií z lesa vyleze, jsou už pryč. Moderní Pán jeskyně (PJ) přistupuje k tomuto problému koncepčně. Což znamená, že nejdřív má nějakou koncepci (tedy nápad), a teprve pak domlouvá hru. Odpovídající výběr protivníků (můžeme jim říkat potrava pro děla) je velmi důležitý. Ptáš se proč?

Kolikrát se ti u nahonem vybíraných protivníků vymkly události z rukou? Nedělej hlupáka – myslíš, že tebe se to netýká? Máš problémy s pamětí? Vzpomeň si na toho vlkodlaka, kterého jsi poslal na začátečnickou družinu! To byl ale masakr! Hu! A pak jsi jim ještě namluvil, že si to zavinili sami, že hráli špatně, nevžili se do toho, udělali pár chyb (samozřejmě jasných jenom tobě) atd. Přiznej, že jsi to tehdy přehnal – i když ta příšera snad na první pohled nevypadala, že je schopná hráče zlikvidovat (no, možná některé – ale ne všechny!). Nevzal jsi v úvahu několik věcí – mimo jiné i to, že je ho možné zranit jen stříbrnou nebo kouzelnou zbraní (a jako na potvoru žádný z hrdinů takovou zbraň neměl), že se na konci každého kola regeneruje, nebo že tví hráči nemají bohužel kam utéct – za zády měli zeď a před sebou rozzuřenou bestii. Víme, víme, spěch, nedostatečná příprava... Nemusíš se omlouvat, jednou se ti to stát mohlo – pracovní výpadek. Ale asi nechceš, aby se takové výpadky opakovaly častěji, že ne? Už je to lepší, vypadáš zkroušeně – možná z tebe ještě něco bude.

autor: **Jana Žižková**

autor: **Lukáš Hlubek**

Jeskyně

Ungoli

Jiří „Agupi“ Mlnařík

Úvod pro dobrodruhy

Probudili jste se s pocitem znavených nohou a unavené mysli v sále u stolu, kde z vašich porcí již bylo bohatě ujedeno a z pohárů upito. Proti vám sedí muž v oděvu mága a dívá se na vás. Zvláštní na tom je jediné – vaší poslední vzpomínkou je u někoho holba piva v hospodě, u někoho cesta tržištěm, u někoho souboj... Mág povstal, uklonil se vám a promluvil.

„Jste na tomto místě a v tento čas proto, že na naši zem padlo neočekávané a temné nebezpečí. Jeho síla nespočívá ani tak v rozměru jako v nevědomosti – nevíme, co přináší ani proč do naší země vstoupilo.

Před několika týdny vtrhla do země velká družina podivných tvorů provázená vojem temné zvěře a hmyzí havěti – naše nepříliš silné hraniční hlídky byly smeteny a mágové – strážci byli bezbranní. Naše zem je totiž jen málo střežena silou, naší nejsilnější obrannou linií jsou mágové vychovávaní v nejlepších klášterech a mágové považují za čest sloužit nějaký čas v ochranné stráži. I ti nejsilnější válečníci obracejí s děsem své koně a vůdcové nájezdníků velí k ústupu. Právě naši strážní mágové povolali vás a proto jste tady. Bude vám zjeven příběh, který nás přiměl hledat pomoc mimo naši zem, a bude vám nabídnut

úkol – odmítnete-li, pak mágové vymažou tuto vzpomínku z vaší mysli a v mlze zapomenutí budete vyvedeni z této země. Budete žít s tím, že několik dní života prostě zmizí... Přijmete-li, odměna bude královská.

Jak jsem již řekl, hlavní obranou silou země jsou naši mágové a ti dosud odrazili silou své vůle jakýkoli pokus o vpád do království. Tvorové, kteří jsou uvnitř naší země, však jejich soustředěnému náporu odolali – či spíše o něm ani nevěděli, neboť jak vypověděli moudří, mysl, duše či vůle těch tvorů jako by vůbec nebyla, jako by na místě myšlenek leželo jen bezbřehé prázdno. Nenašlo se místo, kde by se vůle mágů mohla zapřít a vypáčit myšlenky z hlav nájezdníků. A tak se stalo, že družina dorazila do kláštera Ar-mi-fol, odkud vyhnala kněze a ty neochotné pobila. Pak byl klášter uzavřen.

Ar-mi-fol je jeden z nejlépe střežených klášterů v zemi, neboť pochází ještě z dob, kdy mágové nebyli tak silní a hlavní obranou proti vpádu byly mohutné zdi, hlásky nepřístupné zvenčí, pasti a střílny. Leží na osamoceném ostrohu vybíhajícím z Rudných hor a je chráněn trhlinou, která tento ostroh protíná asi čtvrt míle před klášterem. Přes tuto trhlinu, širokou od deseti do třiceti sáhů, vede jen jeden jediný most, a ten je střežen dvěma hláskami, do kterých vedou vchody pouze podzemím. Takže ačkoli jsme uzavřeli klášter obklíčením za trhlinou, nemůžeme se dostat dovnitř, neboť most je zdvižen a díky hláskám nemůže nikdo nepozorovaně trhlinu překročit. Zatím čekáme, že v klášteře dojdou potraviny, ale ten byl dobře zásoben a vody má díky studni, která byla vyhloubena dávným uměním do třísetsáhové hloubky, dostatek. Takže můžeme čekat také ještě několik měsíců.

Potřebujeme tedy od vás jediné – je to úkol možná nemožný, možná prostý, neznáme totiž hloubku vaší společné síly, jen věhlas Vašich jmen. Chceme od vás, abyste pronikli do kláštera, tam zjistili co a proč nájezdníci hledají a pak abyste odstranili stráže v hláskách a spustili most. O zbytek už se postarají naši vojáci. Možná nejdůležitějším úkolem se nám jeví zjištění, co neznámí hledají, i splnění tohoto úkolu budeme považovat za dostatečné. Přijímáte?"

Ostroh a vnější vzhled kláštera (veřejně známo)

V místě, kde leží klášter Ar-mi-fol, se zvedají severní svahy Rudných hor z předhůří prudkými srázy až do výše šesti set sáhů. Náhorní rovina ostrohu, na němž leží klášter, je ve výši necelých pěti set sáhů, což samo o sobě dostatečně zabezpečuje obyvatele před napadením zdola. Klášter leží čtvrt míle severně od velké trhliny, přes kterou vede jediný padací most střežený dvěma hláskami. Tyto hlásky jsou zvenčí prakticky nedobytelné – na každé věži je umístěna balista pro případ napadení a pokud by se snad někdo dostal na vrchol věže, mohou se obránci uzavřít uvnitř a používat pouze střílen.

Klášter sám je viditelně omšelý, což nijak nezlehčuje sílu jeho čtyři sáhy širokých hradeb a dvacet sáhů vysokých věží. Vstup je střežen vnější a vnitřní branou, obojí se

otvírají ven a zevnitř jsou kromě zámků zajištěny masivními dubovými závorami. Mezi nimi lze navíc spustit mříž. Ze dvou věží nejbližších bráně vedou do prostoru mezi branami kanály, které lze využít pro expedici vřelé vody, smůly ap. v případě, že by útočníci dobyli vnější bránu.

Nádvoří a obranná stavba kláštera (na dotaz)

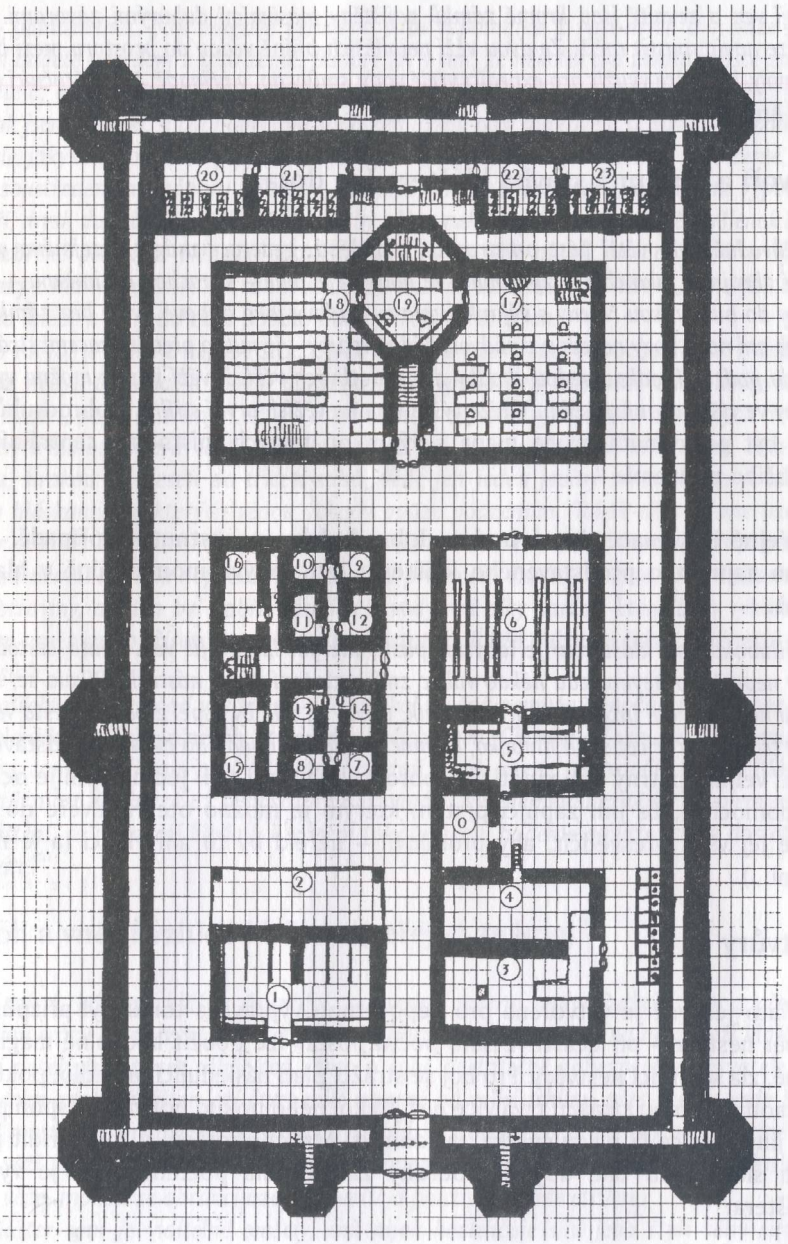
Původně byla větší část prostranství dlážděná, generace mágů a zejména využití bývalé zbrojnice jako chléva způsobilo, že nádvoří je plné – s trochou optimismu – bláta. Vstupy do budov jsou řešeny s výjimkou hlavní budovy jako dubové dveře bez zámku. Do hradeb ani na ochozy nevedou z nádvoří žádné vstupy – je nutno před ubikacemi strážných sejít do podzemí, odkud vedou chodby do jednotlivých věží. Z věží je pak možno vyjít na hradby ve výšce dvanácti sáhů. V téže výšce jsou na věžích první střílny. Dobrodruhům by měla být poskytnuta hrubá mapa s výjimkou tajných místností, centrální věže a hlubšího podzemí.

Neveřejné informace, které budou dobrodruhům poskytnuty v případě, že se budou zajímat o představeného kláštera. Ten pobývá momentálně v hlavním městě.

Hluboko pod klášterem je labyrint pastí, kterým lze projít ven. Touto cestou jsem nikdy neprošel a nevím, zda někdo vůbec zná rozložení všech nástrah. Říkalo se, že tou cestou neprojde ani lučebník, ani kouzelník, a kdo ví, zda by uspěl zloděj... Cesta ven pak ústí v trhlině asi třicet sáhů hluboko, dvanáct sáhů od západního okraje. Představený je velmi, velmi opatrný a je vidět, že dobrodruhům cosi tají. Jediné, čím je ochoten jim pomoci je, že jim zapůjčí prsten, kterým je možno otevřít dveře do věže. Nelze jej však přesvědčit, aby promluvil – neřekl by to ani vládci (a je na 36. úrovni...).

Nestvůry

Tato jeskyně je vytvořena pro nepočetnou výpravu a tomu byl přizpůsoben i výběr nestvůr – při účasti většího počtu postav lze použít libovolné magické či běžné, zla se držící nestvůry. Pro boj se strážci platí následující pravidlo: pokud boj s jednou skupinou strážců trvá více než 10 kol nebo pokud boj vidí alespoň po dvě kola jiný strážce či pavoučnatka, uvědomí si Matka ohrožení a začne řídit pohyb svých služebníků tak, aby dobrodruhy zlikvidovala počtem nebo je vytlačila z kláštera.



Přízemí kláštera

Místnosti

0) *Tato místnost je i po několikatýdenní absenci kněží cítit párou a mýdlem. Je zde několik kádí, dvoje necky, na zdi jsou zavěšeny tři masivní valchy. V koutě stojí dřevěná bedna.* Bedna je plná naházených hábitů pro velikost B, jen výjimečně A.

1) *V konírně, kde viditelně nikdo již několik týdnů nepoklidil, stojí v západních stáních poslední dva koně. Na zemi je vrstva hnoje a plesnivé slámy. Kromě vstupu na seník ve východní části je strop plný pavučin. Ve východní části navíc dvě zcela a jedna částečně obraná kostra koně. Na ní právě hoduje skupina krys.*

2) *V dřevníku je spousta dřeva – vesměs buk.*

3) *Při vstupu do této místnosti mají jemnější nátury nutkání ke zvracení, neboť takový smrad se jen tak někde nenajde. V hromadách hnoje se válejí čtyři prasata a stojí zde dva nájezdníci, jeden se s dýkou v ruce právě snaží podříznout největší z prasat. Prase, jak už to bývá, kvičí, a jak se i s nájezdníkem otočilo, stojíte tváří v tvář dvěma bílým očím bez výrazu.*

4) *Jelikož se většina slepic právě prohání po nádvoří nebo již byla zlikvidována, je zde pouze smrad, slepičince, několik kostiček a výjimečně vyspělý obří štír.* V jedné z kukaní leží dvě vejce.

5) *V této místnosti se musí cítit dobře zejména (jsou-li přítomni) hobiti a kudůci. Voní to zde pečení, kořením a pečivem. Vůně se táhne z dubového stolu na jihozápadě, z ohnišť zabírajících západní stěnu i z polic s desítkami pohárů, talířů a dalšího nádobí a náčiní na severní stěně. U východní zdi vede dolů sáh široké schodiště, oddělené od zbytku místnosti kovovým zábradlím. Otáčí se tady půvabné kudůčí děvče – zdá se, že rožní nějakého opeřence.* Pochopitelně je to pavoučnatka, chystající jídlo pro své kolegyně. Budou-li se o ni dobrodruhové příliš zajímat a nebude-li to pro ni znamenat nebezpečí smrti, pokusí se je zavést do ubikací za hlavní budovou a tam je zavřít, než sežene pomoc.

6) *Směrem od severu k jihu stojí v této místnosti dva velké dubové stoly sedm sáhů dlouhé, vedle nichž stojí stejně dlouhé dubové lavice. Na stolech je vidět, že místnost byla opuštěna ve spěchu. Leží zde několik převržených pohárů, misky poházené po podlaze, svíce na mosazných svícnech stojí v kalužích vosku. Zbytky jídla ani pití zde však nejsou k nalezení – nájezdníci se o ně dobře postarali.*

7) – 10) *Cela jednoho z mladších mágů. Kromě lůžka je zde pouze malá skříňka na osobní věci a polička.*

7) Ve skříňce je zdobený kožený váček s dvanácti zlatými. Pod postelí, až v rohu místnosti zastrčený, kolorovaný (dlužno říci, že zakázaný) spisek o požitcích.

8) *Skříňka je otevřená a po zemi je rozházená spousta popsaných i prázdných pergamenů* – vesměs šprtání ke zkouškám, na polici je malá příruční olejová lampička (1/4 čtvrtky oleje a knot – vydrží 4 směny, dosvítí 3 sáhy daleko).

9) *Těsně ze otevřenými dveřmi leží na zemi páchnoucí mrtvola jednoho z mágů, mág dosud drží v ruce dýku a v čele má zaraženou šipku z kuše.* Ve skříňce je vynikající řezbářské náčiní a několik kousků dřeva, vedle postele leží zlomená hůl s hlavicí vyřezávanou do podoby lví hlavy.

10) *Místnost je zcela prázdná a zřejmě nebyla využívána.*

11) – 14) *Místnost jednoho ze školících mágů. Kromě lůžka v rohu místnosti je zde malý psací stolek s kalamářem a zásobou pergamenů a brků, věšák a poličku na osobní věci. Školící „pedagogové" se zde zcela zřejmě věnovali jen výuce a na běžné, takříkajíc světské radovánky příliš času nezbývalo.*

11) *Před postelí leží jeden z nájezdníků.* Na posteli leží neotevřená kovová schránka (30x10x10 coulů) s jemným zámkem. Ve schránce se nachází vzácný exemplář Pamradovy dýky (dýka s rukojetí tvořenou spletenými plameny a s čepelí tvaru plamene). Schránka je chráněna démonem strážcem ze 16. sféry. (Past Roz ~ 5 ~ nic / ochromení).

12) *Na stole je kromě několika rozepsaných pergamenů rozbité zrcátko, břitva a hrubý hřeben.* Za pelestí postele (nutno odtáhnout) je ve zdi malý výklenek – v něm je svitek s následujícím textem:

Už vím, co předává představený svému nástupci! Našel jsem v mysli našeho starého skulinku, prasklinku vzniklou po dobrém víně, do kterého moje ruka přidala špetku Atropy. A tak už vím, že pod naším klášterem je jiný, starší a tajnější klášter jakéhosi boha, kterého se bojíme. Dá se tam dostat z věže – ale jak, nevím. Ale tuším, že další cesta musí vést strží, protože se mi podařilo přečíst cosi o labyrintu pastí, než se jeho mysl uzavřela. Musím se tam podívat. Ne, nechci nic víc než jen se podívat na to, co musí být skrýváno. Já přece nechci nic moc – jen vědět. Půjdu tam dnes v noci a kdybych se nevrátil, snad někdo najde tento list.

Je to pavoučí svatyně – ale našel jsem jen místnost, která je asi branou, všechno dál končí zdí! Musím se tam vrátit a podívat se znovu, jestli není možno nějak projít...

13) *Dveře jsou rozbité na třísky, zevnitř jsou ošlehané jakoby ohněm, na zemi leží mág doslova rozmlácený řemdihy a sekerami, vedle něj leží zlámaná magická hůl a na hromadě tři velmi seškvařeni nájezdníci. Téměř veškeré rychle hořlavé vybavení místnosti je porůznou rozptýleno ve formě jemného popela.*

14) Mezi svitky na stole je i svitek k seslání zaklínadla „Rozptyl kouzla".

15) *Místnost pro pokročilé studenty na vyšších stupních školení. Jsou zde čtyři lůžka, čtyři skříňky a tři mrtvoly – dva studenti a jeden nájezdník. Obsah skříněk je vyházen na podlahu, vesměs se jedná o drobné tretky a několik mincí.*

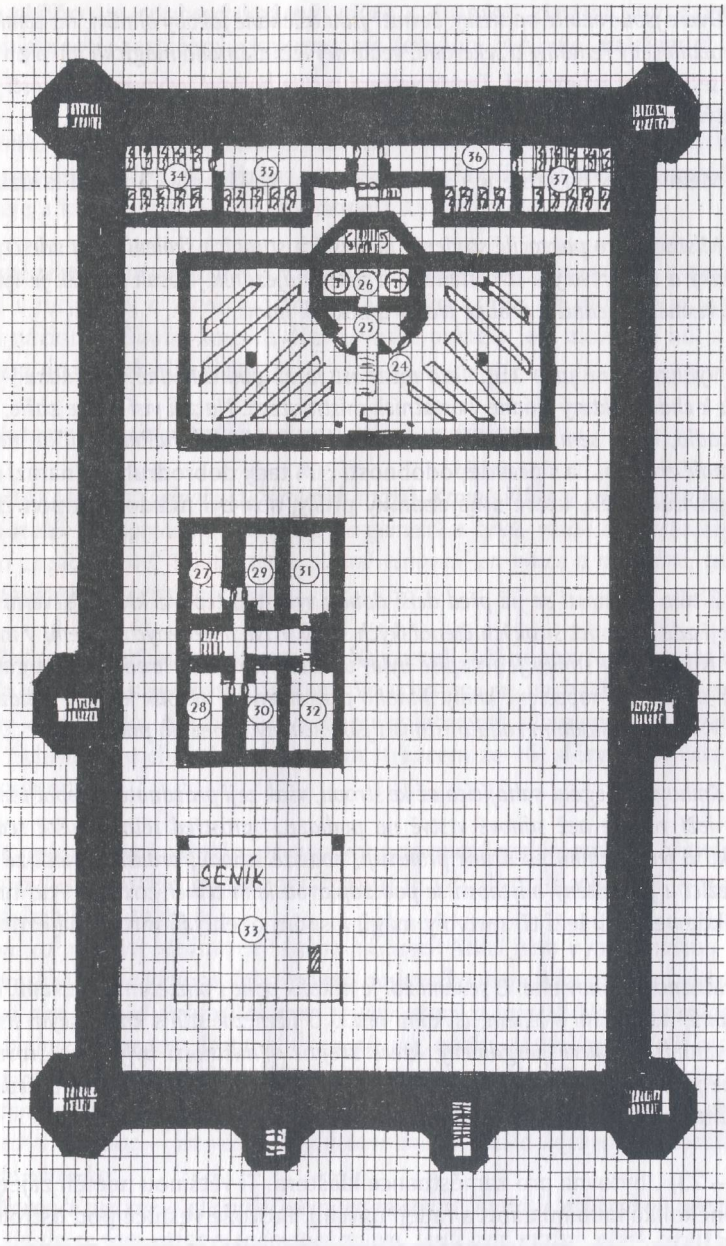
16) *Vyhlíží stejně jako* 15). *Tato místnost je až podivuhodně v pořádku – zejména v poměru k chaosu, který vládne v ostatních místnostech. Na zdi visí – sice zašlé, ale přece jen – zrcadlo, kdosi sem evidentně nedávno odněkud dotáhl malou stoličku, na které je hřeben, malé zrcátko...* a s pravděpodobností 30% tady dobrodruhové narazí na jednu ze čtyř pavoučnatek, které s nájezdníky přišly, aby byl někdo schopen číst knihy a hledat.

17) *Z této místnosti se již před delší dobou vytratilo teplo z krbu u severní zdi místnosti. Stojí zde jedenáct širokých čtenářských stolů dříve osvětlených svícemi v mosazných svícnech. Na každém stolku je (či spíše byla) úhledně srovnána hromádka pergamenů, na některých dosud leží rozečtené knihy. Mnoho pergamenů a několik knih je poházených po podlaze. V severovýchodním rohu místnosti jsou schody kamsi do podzemí.*

18) *Knihovna. Regály, sahajících až ke stropu, však zejí prázdnotou, neboť téměř všechny knihy leží ve více než sáhové vrstvě na podlaze. Uprostřed této spouště sedí několik nájezdníků a jednu knihu po druhé prolistují, hodí ze schodů, prolistují, hodí ze schodů... Schody ležící u jižní stěny místnosti se pod záplavou knih téměř ztrácejí.* Pod hromadou knih (někde vespod) leží tři mrtvoly mágů a sedm ožehlých mrtvol nájezdníků.

19) *Místnost knihovníka. U severní zdi je několik polic s pinzetami, nůžkami, kleštičkami, barvami, nádobami s lepem, cívkami nití... U jižní zdi stůl s knihařským lisem, kusy kůže, kováním... Veškeré pergameny, které zřejmě v místnosti byly, jsou „rovnoměrně" rozházené po zemi za jižním stolem – jako by u stolu někdo seděl, probíral jeden pergamen za druhým a nepoužitelné házel za hlavu.*

20) – 23) Ubytovna pro zaměstnance kláštera. Ti většinou neměli zájem nechat se kvůli několika knihám zabít a raději uprchli. Protože vesnice pod ostrohem jsou relativně blízko, byly zaměstnancům dány k dispozici jen bývalé vojenské ubikace



1. patro kláštera

pro přespání v případě potřeby. *Je zde tedy možno nalézt jen několik drobností typu: hřeben, žabikuch, pár měďáků... A kromě toho také nájezdníky, kteří tyto místnosti obsadili pro svou potřebu.*

Ve **20)** *nic, ve* **21)** *tři nájezdníci chystající se na hlídku, ve* **22)** *dva spící nájezdníci, ve* **23)** *nic.*

24) *Přednáškový sál kláštera je vskutku kvalitní. Uprostřed jižní stěny je zavěšena velká tabule se stolkem pro křídu a velkou mořskou houbu, stůl pro poznámky přednášejícího a dva svícny s neustále svítícími svícemi (zřejmě původu magického). Směrem k severovýchodu a severozápadu se v několika stupních zdvihají lavice pro posluchače s deskami pokapanými voskem a porytými spoustou – málokdy slušných – výjevů a textů. Krby ve všech čtyřech rozích místnosti dávají tušit, že zde v žádném případě nebývala zima. Za dveřmi směrem k* **25)** *je naházených několik přiškvařených mrtvol nájezdníků.*

25) *Dveře směrem k severu jsou dubové, zdobené mnoha řezbami a železným kováním. Na dveřích jsou viditelné stopy pokusů nájezdníků o otevření – záseky seker, odchlípené kování. Místnost (zřejmě z téhož důvodu) čpí spáleninou. Uprostřed dveří je symbol slunce.* Uprostřed symbolu je malý otvor. Pokud postavy nenapadlo zastavit se za představeným mágem, který přežil a toho času pobýval v Latheii, asi nemají prsten k otevření. Dotek dveří vyvolá černý blesk. Místnost **26)** je magicky chráněná, stejně jako místnost **38)**, takže se tam postavy nedostanou ani pomocí mlhoviny či hyperprostoru. Jediná další šance je najít rezervní prsten v místnosti **52)** či zlomit kouzlo (zamykací kouzlo je Orxanův zámek s magenergií 55 magů, tj. past na vyražení je 31).

26) *V této malinké místnůstce je vcelku přecpáno. Přímo proti dveřím je malá polička se dvěma poháry a malou nádržkou s vodou. V západní i východní části místnosti je na podlaze kruhová, rudě opalizující plocha – od obou se šíří teplo. Poháry jsou na první pohled stejné, stejně jako plochy teleportů.* Vtip celého řešení spočívá v tom, že po každém použití teleportů se zcela náhodně změní aktivní teleport – druhý je „pouze" žhavý. Při „použití" špatného teleportu se jedná o zranění vysokou teplotou (2k6 životů a postih -2 k pohyblivosti na 2 směny) a navíc se také změní aktivita. Poháry jsou zde umístěny vlastně jen jako zdržovací technika pro případ, že představený potřebuje prchnout do podzemí. Jejich funkce spočívá v tom, že jeden (libovolný) vezmete do rukou, naberete kapku vody a chrstnete na jeden z teleportů – pokud to nezasyčí, lze tímto teleportem projít...

27) – 32) *Místnost nováčků. V místnosti je jen pět lůžek. Nováčkům nebyly povoleny žádné vedlejší zájmy, takže zde není možno najít žádné osobní věci.*

27) *Jsou zde dvě mrtvoly nováčků.*

28) *Ve dveřích do této místnosti leží dva nájezdníci (jeden se šipkou v těle, jeden s velkou rudou skvrnou mezi očima). V místnosti leží tři mrtvoly nováčků, jeden má stále v ruce rezavé meče, jeden byl vyzbrojen lehkou kuší a jeden „pouze" holí.* Hůl je ze dřeva železného dubu, navíc speciálně vyvážená a okovaná, je zdobená řezbou s motivy draků. Pravděpodobně se jedná o dar nějakého chodce. (klasická bojová hůl, síla 5/+1 – kování na konci hole je doplněno půlcoulovými „zoubky" na obvodu)

29) *Na jednom z lůžek je rozházená hromádka pergamenů, před zdí leží jeden z noviců, zdánlivě nezraněný, leč mrtvý.* Kouzelník pozná zápisky ze školení – vyučoval se hyperprostor. Mladík se při pokusu zdrhnout trefil do zdi

30) *V místnosti leží dvě mrtvoly nejasného původu a příčiny smrti, neboť kromě nich se zde nachází dvojice štírů.* Ti jsou momentálně velmi rozladěni, protože je dobrodruhové vyrušili od jídla.

31) *Dveře do místnosti jsou čerstvě zatlučeny prkny a navíc jsou zajištěny masivním zámkem.* V místnosti je zavřená moudrá sova. Po otevření se ozve zašumění křídel, zařvání „HULVÁTI, SPROSŤÁCI!" a první dva dobrodruhové obdrží klovanec. Pokud se dobrodruhové pokoušejí reagovat, při rozdílu v hodech menším než 2 v neprospěch sovy se stejně sově podaří uletět. Pokud ji dobrodruhové dostihnou (a nezabijí), může jim poradit ohledně veřejně přístupných částí kláštera a cesty ze strže do labyrintu.

32) *Není zde nic zajímavého.*

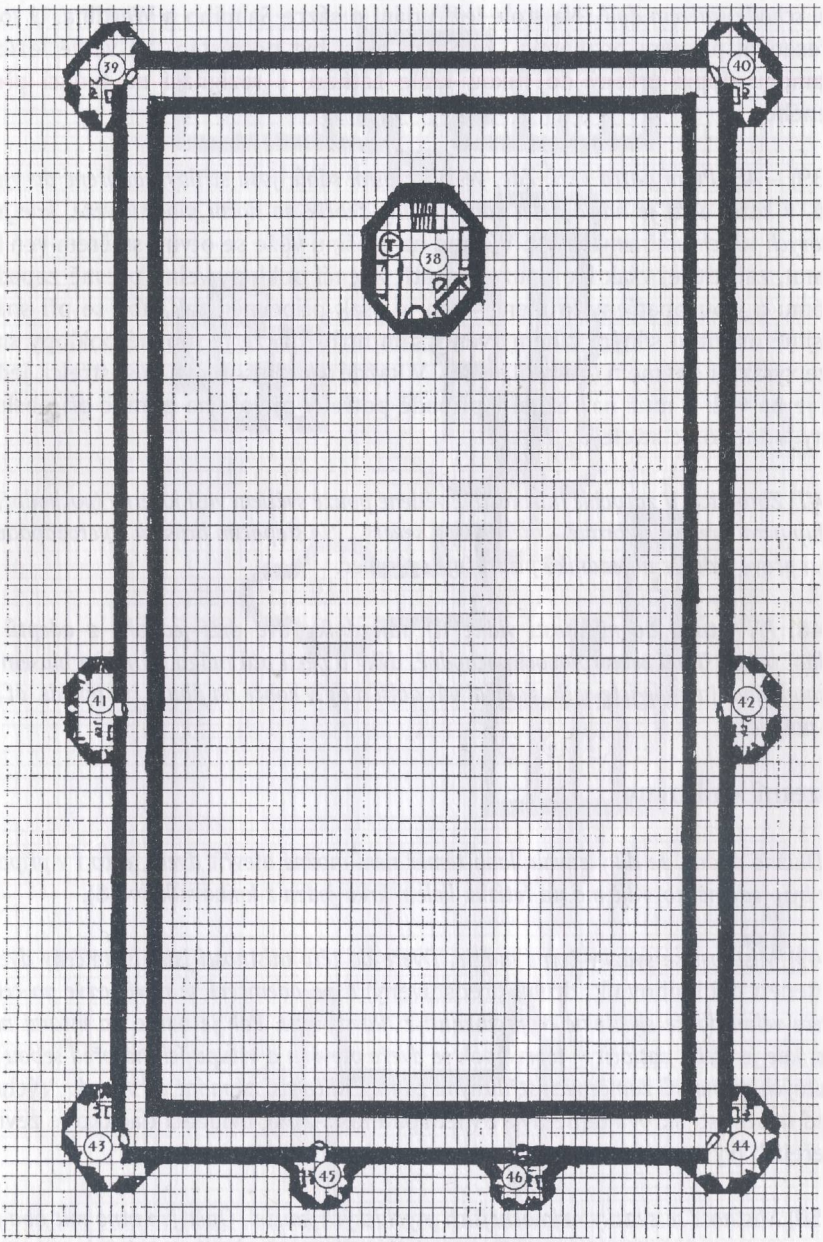
33) *Seník – je tady krásně měkkoučko.*

34) – 37) *Vyhlížejí stejně jako* 20).

V 34) *je na jednom z lůžek naházená hromada knížek, jimiž se probírá kudůčí dívka. Při vstupu se ze stropu spouští čtyři zelení pavouci.*

V 35) *jsou tři nájezdníci, v* 36) *prázdno, v* 37) *je šest nájezdníků.*

38) *Obytná místnost představeného. Za malou zástěnou u jihozápadního zkosení je prosté lůžko, u jižní stěny umyvadlo s trochou zahnívající vody, v jihovýchodním zkosení psací stůl, na východě knihovnička, na západě kruhová opalizující plocha na podlaze, na*



2. patro kláštera

severu schody směrem dolů. Na stole leží udání o sázce Salmiho a Wertlina. U toho roztřeseným písmem poznámka, že Salmi musí být potrestán. Na vedle ležícím pergamenu dopis určený do rukou krále Lathasu s rezignací na funkci představeného.

39) – 46) *První patra věží. Zde, ve výšce osmi sáhů, jsou střílny namířené do všech směrů, v každé věži je navíc deset sáhů dlouhý žebřík na horní plošinu věže, kde jsou v rohových věžích umístěny balisty.* Východ na plošinu věže se otvírá směrem ven (na plošinu), zajistit jej však lze pouze zevnitř. Zvenčí poklopy velmi přesně zapadají do rámu a jsou opatřeny kruhem – ten je však připevněn tak, aby se při snaze o násilné otevření silným tahem zvenčí sám utrhl. Takže je možné poklopy snad pouze vyrazit i s rámem (past Sil ~ 36). V každé z věží jsou dva kušostřelci, jeden další je na věži – muž na věži si v případě potřeby přivolá na pomoc při obsluze balisty jednoho ze střelců.

47) *Zbrojnice. V zatuchlé místnosti osvětlené pouze světlem vaší lucerny (pochodně) se povalují u zdí zrezivělé zbraně – meče, kopí, sekery... Na šlapacím brusu v severozápadním rohu si právě jeden z nájezdníků přibrušuje svůj meč.*

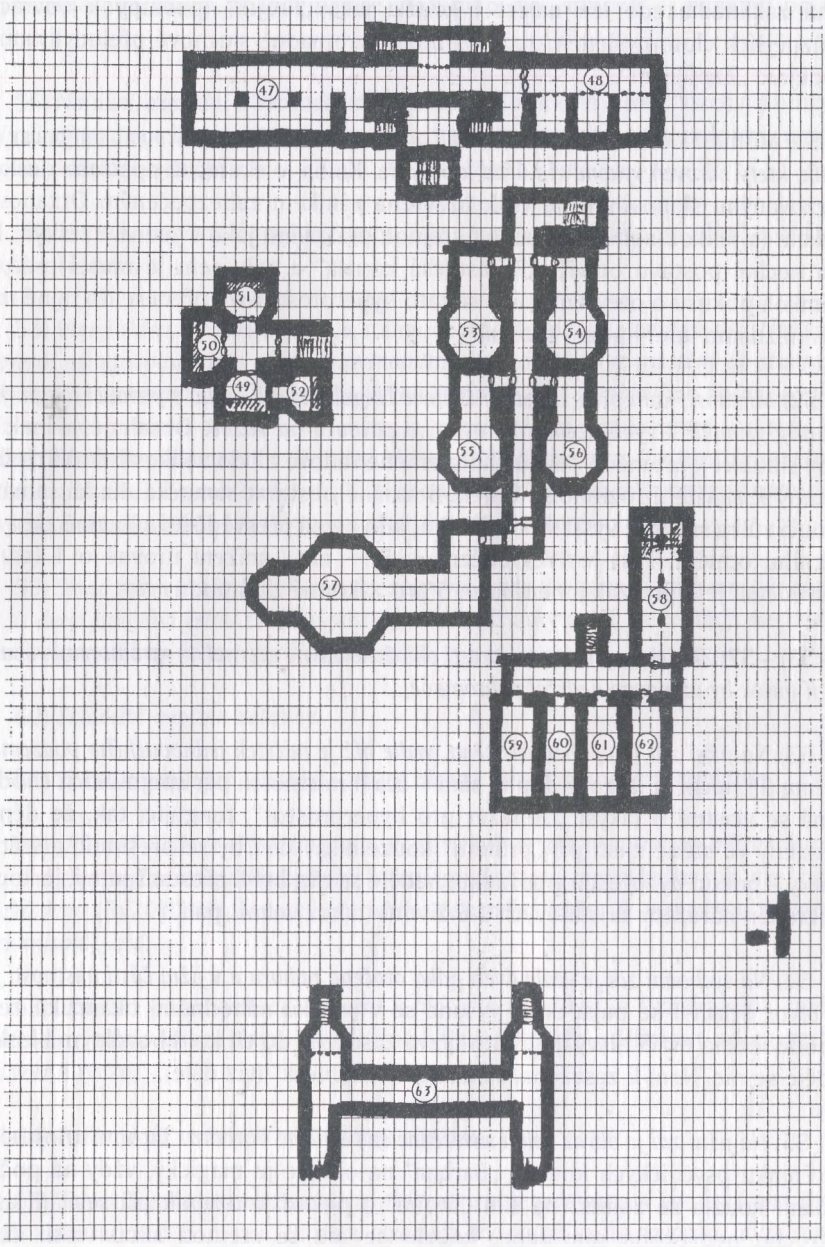
48) *Při vstupu do místnosti vidíte tři nájezdníky, dva drží jednoho z adeptů na povolání mága. Třetí se za pomoci pochodně, dýky a pěstí ptá mága strnulým hlasem na nějakou knihu. Jakmile jste vešli, zahlédl vás další mág v kobce na jihu a řve po vás, ať mu jdete pomoct.*

Podzemí knihovny

Dlužno dodat, že díky závalu knih téměř není možné otevřít dveře, a to i v případě, že by bylo odemčeno. Klíč má na řetízku kolem krku jeden z knihovníků v 18).

49) *Místnost se svazky černé magie. Dveře do této místnosti jsou uzamčeny dvěma klíči* (jeden má knihovník, druhý představený) *a po odemčení se navíc ozve po celém klášteře velmi dobře slyšitelné trojí cinknutí z hlavní věže. Pak je nutno na intarzi najít místo, kde je třeba zatlačit – teprve pak se dveře otevřou a vstupující má před sebou pět mohutných grimoárů zamčených stříbrnými zámky. Klíče visí západně od vchodu.* Východní zeď místnosti skrývá tajné dveře (nenápadnost -20%), ovládací tlačítko je zevnitř na veřejích (výstupek).

50) *Místnost se svazky nejmocnějších psychických kouzel. Opět je nutno mít oba dva klíče – pak je možno místnost otevřít a z vrcholu věže se ozve jedno jasné cinknutí.* Mimo



Sklepení kláštera

běžná zaklínadla zde lze nalézt i kouzla jako „Projdi" (postupy k odvrácení nejrůznějších clon myšlenek...), „Hlas Boží" (hromadné sluchové přeludy), kouzlo čarodějnic „Zapůjčení"...

51) *Místnost s Bílou knihou – tato kniha je kronikou kláštera. Vstoupit smí pouze knihovník, který zároveň vykonává i úřad kronikáře.* Kniha je skutečně opatřena deskami intarzovanými slonovinou, je však uzavřena zámkem zabezpečeným Orxanovým zámkem (a jelikož nehodlám udělat stejnou ptákovinu jako v jedné z jeskyň, kde jsem nechal postavu otevřít „Počasnická kouzla" a pak jsem je musel psát, při jakémkoli pokusu o otevření knihy se tato hyperprostorově přenese do tajné místnosti neznámo kde – pozn. autora).

52) *Místnost, kam před staletími členové Ungolie ukryli knihu s pavoučí magií. Je to mohutný grimoár s vyobrazením obrovského pavouka na vazbě.* Obsahuje jednak postupy sloužící k přeměně pavoučího plemene řádově až do velikosti draků, jednak postupy k zajištění rozmnožení, není-li možné obstarat samečka. Kniha sama má pavoučí vůli a snaží se vysát vůli každého, kdo nemá přesvědčení zákonně zlé a kdo by knihu otevřel. Past je Přesvědčení ~ 5 ~ nic / snížení úrovně o 1 (stupeň přesvědčení je 1 pro zákonné dobro, 5 pro zákonné zlo apod.).

53) – 57) *Zkušebny. Jsou to místnosti obložené dávno zčernalým mramorem, vázaným magií (jinak by už dávno nedržel pohromadě).*

53) *Na jižní zdi je opalizující stěna, vedle níž je náčrtek jednoduchého podzemního systému* (PJ nechť si laskavě doplní sám – cca 4 místnosti, pár spojovacích chodeb). Jedná se vlastně o jakýsi „trenažér pro hyperprostor", fungující tak, že démon, uvězněný ve stěně zjistí při „průletu" kouzelníka, kam by se přesunul, a vrátí ho zpátky – pokud byl přesun v pořádku, neděje se nic, byl-li přesun špatný, je kouzelník zraněn nárazem za stínových 1-6 životů (náraz velmi „pálí"!).

54) *Na východní zdi je vedle dveří páka otočená nahoru a v jižní části místnosti je ve zdi otvor.* Stlačí-li se páka dolů, vysune se v (vcelku náhodném) okamžiku ze zdi napodobenina dračí hlavy. Je-li tato hlava zasažena do tří kol libovolným bleskem, neděje se nic. Není-li zasažena, sama sesílá „Záblesk" (viz dále).

55) *Na jižní zdi je obraz velmi suverénně se tvářícího barbara.* Tato místnost slouží k tréninku psychických kouzel. „Barbar" na obraze je magický, vždy na počátku sesílání kouzla se zaměří na sílu „útoku" a pokud kouzelník při sesílání aspoň o trochu nepřekoná sám sebe, kouzlo se mu se stejnou silou vrátí. Kouzla

s víceméně nevratným postižením se však mění ve „stínová" – pomíjejí po 6-12 směnách.

56) *Na jižní, západní a východní zdi jsou obrazy psa, orla a sovy. Všechny obrazy sledují očima postavy.* Pes nesleduje postavu, pokud ji neucítí, orel, pokud ji neuvidí, a sova, pokud ji neuslyší.

57) *V kruhu sazí stojí opuštěné boty.* Zde se zkoušelo „tělo na tělo" a občas to někdo přehnal.

58) *Vinný sklep. Příjemné vlhko a stálou, nízkou teplotu zde udržuje vyústění studny u severní zdi místnosti. Nad studnou je mohutný rumpál. Okov je spuštěný do studny, což momentálně znamená asi 300x otočit klikou rumpálu, než se objeví na dosah – voda je totiž v hloubce téměř tří set sáhů. Víno je vesměs tři až pět let staré, sudové.* Mezi roubením studny a severní zdí je asi třiceticoulová mezera. Za touto mezerou je výklenek 20 coulů vysoký a 50 coulů hluboký, obsahující dvanáct pavučinami zanesených, zapomenutých lahví vynikajícího dvacet let starého vína.

59) *Sklad masa je téměř zlikvidován, zejména proto, že zde byli ustájeni čtyři obrovští vlci. U dveří jsou dva velmi zvláštní postroje.* Pavoučnatky totiž na cestách nechodí po svých, ale využívají jako „koně" velké vlky.

60) *Skladiště ovoce a zeleniny.*

61) *Skladiště obilných výrobků – místo nich se zde však nachází 30 ploštic.*

62) *„Různé" – zde se skladovaly věci, které nebyly nezbytně nutné pro běžnou kuchyni, ale i jiné činosti. Lze zde nalézt zásoby koření, soudek octa, menší bečku soli, ale i několik svazků lana* (5x20s), *několik sáhů masivního železného řetězu (k vyspravení spouštěcích mechanismů), atd.*

63) *Spojnice obou východů směrem k hláskám u průrvy.* Je uzavíratelná směrem k hláskám, takže osazenstvo hlásek (má-li čas) se může odříznout od eventuálně obsazené tvrze.

64) *Průchod do strže* a k pavoučímu chrámu.

65) *Tato místnost je obložena černým kamenem a vede skrz ni jen úzká (asi čtyřicet coulů) lávka na protější stranu. Po obou stranách lávky stojí sochy pavouků, lávka sama je*

hladká, směrem dolů následuje pětisáhový pád a dvousáhové zašpičatělé kůly. Průchod bez pomoci (lano ap.) je past Obr ~ 3 ~ nic / pád. Postava, která spadne, háže proti pasti Obr ~ 9 ~ 3-30 / 5-50 + 1-6 každé kolo až do vytažení.

66) *Tato místnost přechází z čistě černého obložení do rudě žilkovaného černého mramoru. Stojí zde pouze pohár a malá nádržka, do které kane (snad) voda z kusadel sošky pavouka* (nebýt černý a kamenný, byl by zelený). Po napití se rozplyne stěna mezi 65) a 68) a mezi 66) a 67), ale znamená to i past Přesvědčení ~ 5 ~ nic / zhoršení přesvědčení o stupeň.

67) *V této místnosti, opět obložené černým, rudě žilkovaným kamenem, stojí pultík s knihou a křesadlem a dva svícny se zhasnutými svícemi.* V knize je zaklínadlo, které na jednu směnu uklidní Matku, aby bylo možno projít přes 68) (nebude útočit).

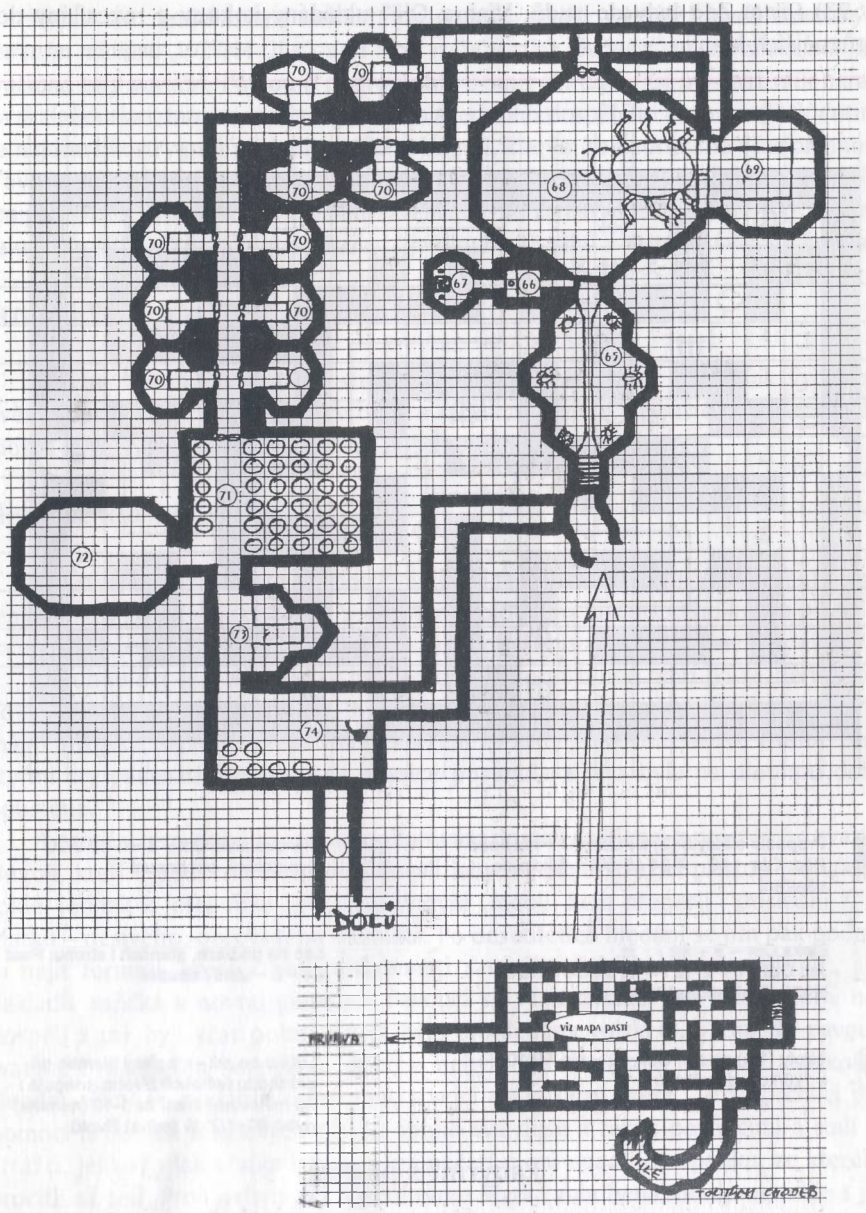
68) *Místnost Matky. Je hrubě tesaná a evidentně nikdo neměl chuť se tady příliš zdržovat. Kromě hromady kostí je zde k vidění jen pavouk velikosti E (viz popis – chování pak podle toho, zda ji dobrodruhové nejprve uklidnili).* Cesta k západu na sever od 68) je tajná – stěny jsou hrubě tesaný kámen, nenápadnost –30% – proto tato cesta nebyla původně objevena.

69) *Místnost, kde na policích kolem stěn leží mnoho rozpáraných a zčásti spálených kokonů. Tento prostor vyklízejí a pořádají dvě kudůčí dívky.* A to i za předpokladu, že Matka nebyla uklidněna.

70) *Tyto místnosti jsou příjemně vyhřáté – u stropu každé z místností (zhruba ve výšce dvou sáhů) levituje malá, modrobíle opalizující koule o něco chladnější než vroucí voda – lze ji uchopit přes látku. Na policích leží množství prasklých kokonů. V každé z místností je několik vysušených pavoučích schránek a jeden pavouk velikosti C.* Tyto místnosti nebyly nikdy objeveny a proto se zde pavouci v klidu vyvinuli – v každé místnosti zůstal nejsilnější. „Termokoule" lze přenášet, po vyjmutí z obalu se koule pomalu vznese do výšky dvou sáhů nad zem a rovnoměrně hřeje.

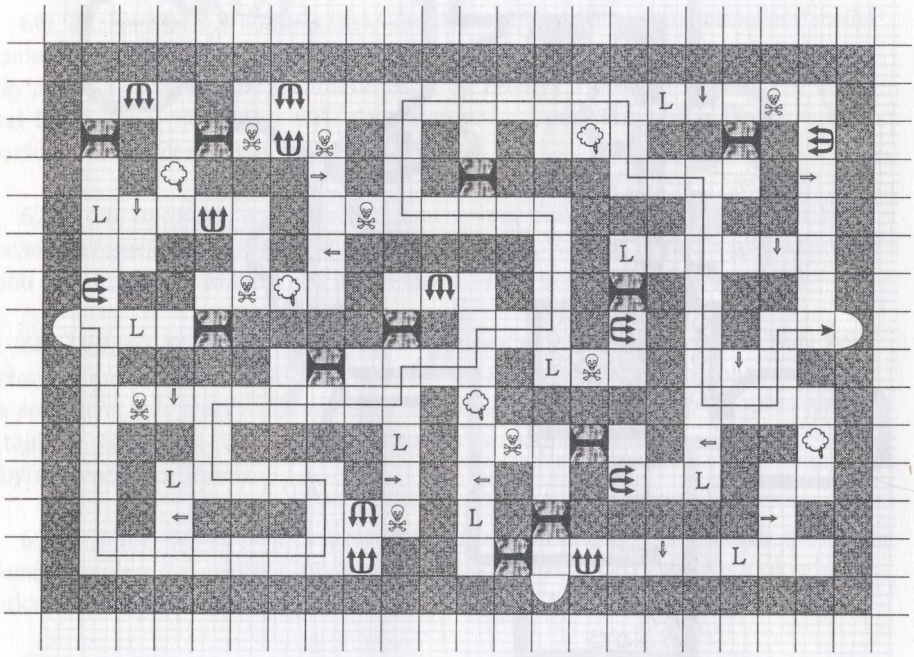
71) *Místnost je velmi prostorná, ale je propletená spoustou pavoučích vláken. Pod nimi je pouze zásoba sudů vystlaných slámou* – tři mají vyražené víko a jsou v nich prasklé kokony. Je zde jeden pavouk velikosti C.

72) *Truhlárna – kromě klasických nástrojů pro výrobu sudů se zde najde množství menších pavučin a vycucané pavoučí schránky (8 ks).* Kromě toho jeden pavouk velikosti C (vítěz soutěže o přežití).



Tajné podzemí kláštera

73) *Dílna.* Zde byly do sudů „Vína z Olä" ukládány kokony a rozesílány do nejrůznějších končin.



Propadlo s kůly 5 (2) s : Obr ~ 7 ~ nic / pád
Pád: Obr ~ 10 ~ 4-24 / 6-36+1-6/kolo do ošetření

Plynová past Odl ~ 8 ~ 1-6 / 2-20 plyn zelený, páchnoucí

Šipka Obr ~ 9 ~ nic / 1 žt
Jed Odl ~ 8 ~ 2-12 / 4-40 a po 6 směn postih -2 na sílu (sčítá se)

L — Lep na podlaze, stěnách i stropu. Past Sil ~ 6 ~ utrhl / neutrhl

Hroty (1 s) ze zdi: Obr ~ 9 ~ nic / 4k10 + 1k6/kolo do ošetření

Lebka na zdi - magický plamen při průchodu čehokoli živého (reaguje i na mlhovinu) zraní za 1-10 (nemlha) nebo 50+1/2k% (mlha) životů

Labyrint s pastmi

74) *V této hrubě tesané místnosti se nachází několik zavřených sudů označených setřeným nápisem „WINNA OLÅ", dále malý ruční vozík a svažující se cesta směrem k jihu protkaná cáry pavučin.* Půjdou-li dobrodruhové směrem dolů, asi po čtvrt míli narazí na skalní dutinu, tam na masivní pavučinu a jednoho dospělého pavouka (E). V dutině se najdou i kostry pěti posledních členů Ungoli, kterým se nepodařilo včas prchnout a byli i s nákladem, který měli připravit k vypuštění, uzavřeni. Cesta končí po dalších sto padesáti sázích umělým závalem (zvenčí dávno zarostl a jelikož bylo zapovězeno se o kultu šířit, nikdo o tom neví). Zával je dlouhý 25 sáhů a cesta ústí v suťovém poli.

Strážní věže u mostu

Strážní věže jsou stavěny stejně jako věže v klášteře, jsou však vybaveny dvěma poschodími pro střelce (v osmi a dvanácti sázích). Spouštěcí mechanismus mostu je ve východní věži v prvním poschodí střílen..

Historie kláštera Ar-mi-fol

Klášter je již po tři sta let používán jen jako škola mágů a jeho mohutné zdi jen málokdy střeží nějaký voják. Spíše sem zabloudí na kus dobrého jídla a pití hlídka z pohraničních Rudných hor nebo voják s posílkou z Lathei či jiného kláštera.

Dlouhou dobu předtím však bylo toto místo opuštěnou tvrzí. Ví se, že v době, kdy severní svahy Rudných hor byly hranicí Lathosu, byla zde posádka strážných mágů a vojska, sama střežená roklí i srázem za zády před dobyvateli. V době před čtyřmi sty padesáti lety se však hranice posunula a tvrz byla na dlouhou dobu opuštěna.

A právě v této době se sem nepozorováni dostali spiklenci z prastarého svazku Ungoli, kteří v podzemí tvrze vybudovali labyrint pastí střežící přístup jednak do rokle, jednak k ještě níže položené svatyni Ungoli. Sem přenesli i poslední žijící Matku – děsivého, obrovského pavouka. Po desetiletích hledání se jim pak podařilo najít formuli, která i bez přítomnosti samečka dokázala matku přimět, aby nakladla vajíčka s novou generací. Pavouci se však dostali ven z tvrze dřív než dospěli a tak byli včas pobiti a tvrz byla prohledána vojskem. Vstup do pavoučí svatyně byl uzavřen magickou pečetí – nebyly však nalezeny formule a několika členům sekty se podařilo uprchnout s vejci do severní Borie. Tito uprchlíci pak pomocí hrůzných magických rituálů spojili své duše a těla s pavoučími a stali se Strážci. Jelikož však Matka byla uspána pečetí, i oni upadli do spánku, ze kterého procitli až teď. Proč nebyla při čištění tvrze Matka zahubena, nikdo nemůže s jistotou říci – snad se tehdejší vládce nechtěl tak docela zbavit prostředku, který mu mohl (v případě potřeby) dost pomoci s vnitřním napadením případného nepřítele.

O existenci pavoučího chrámu věděl vždy jen představený mág kláštera a nebylo dovoleno toto tajemství komukoli předat, ani vládcům, aby někdo nepřišel do pokušení Matku probudit. Poslední představený však byl ve stáří natolik nepevný ve vůli, že jeho mysl přečetl v nestřežené chvíli jeden z mladších mágů (Salmi) a po bouřlivé pitce s přáteli uzavřel sázku, která stála život nejen jeho, ale i všechny, kdo před nájezdníky neuprchli.

Strážci procitli ze spánku poté, co mág po nešťastné sázce sešel dolů do zapovězeného chrámu, a nevědomky při odklízení suti porušil pečeť střežící spánek Matky. Matka povolala své strážce a ti teď hledají ukrytá zaklínadla, která by matce umožnila přivést na svět potomky. Jediným štěstím je, že vlivem spojení s pavoučí duší a dlouhou strnulostí je jejich vůle oslabena a většina paměti se vytratila.

Dodatky

Kouzlo **Záblesk**

magenergie:	1 mag
dosah:	1 sáh
rozsah:	1 záblesk
vyvolání:	ihned
trvání:	1 kolo

Záblesk vzniká tím, že kouzelník ve své dlani shromáždí trochu magenergie, pak dlaň otevře a magenergii nechá lokálně vyzářit. Toto vyzáření se projeví jako velmi ostrý záblesk z kouzelníkovy ruky. Postavy, které mají v okamžiku Záblesku otevřené oči:

– 1 kolo nevidí,

– další 2 kola mají postih -3 k ÚČ i OČ a pohyblivost 5 (neboť tápou)

– po 1 směnu nesnesou ostřejší světlo než lucernu s napolo zakrytými okenicemi (dosvit 4 sáhy) a v ostřejším světle mají postih –1 k OČ i ÚČ.

Pamradova dýka

Pamradova dýka je odvozena od zbraní, jichž se používá při rituálech Woo-Doo. Vyrobit ji dnes nedokáže snad už nikdo, její kov byl zpracováván v dračím ohni a dračím ledem byl pak zchlazen. Její působení je prosté. Je třeba touto dýkou poranit cíl alespoň za 1 život. Pak, po dobu šesti dní, lze kdekoli ve vzdálenosti do jedné míle od cíle vložit dýku do plamene (stačí pochodeň, ne však lampa) a pronést příslušnou formuli. Cíl je v tu chvíli zraněn (popálen) za 2+2k6 životů a sesílajícímu ubydou 4 magy. Kouzlo této dýky se zruší novým použitím dýky (stačí říznout do dřeva!) nebo pomocí „Rozptyl kouzla" použitého na dýku nebo na zranění cíle způsobené dýkou.

Bestiář

Strážci

Strážci mají humanoidní postavu velikosti skřeta, vzhledem se však blíží spíše trolům. Mají šedivou vrásčitou kůži tvrdou jako kámen a oči bílé, bez zorniček a bez výrazu. Už těmito očima nahánějí hrůzu a znemožňují odhadnout cíl útoku (Past Odl ~ 9 ~ postih –1 k OČ / postih –2 k OČ i ÚČ). Zdá se, že slyší, ale nevnímají, vidí, ale nerozumí. Díky tomu, že po pohledu na cokoli nejdříve malý okamžik čekají (jako by očekávali povel), ztrácejí při hodu na iniciativu menším než 6 iniciativu i tehdy, hodil-li protivník číslo nižší. Není možné zranit je normálním ohněm (olej, ohniště, pochodeň) a nereagují na jakákoli psychická kouzla (tato se neobracejí na sesílajícího, ale prostě „vyšumí"). Strážci bojují obvykle válečnou sekerou nebo obouručně řemdihem, dokážou však vcelku přesně střílet – pak používají těžkých kuší.

Nájezdníci (Strážci)

Životaschopnost:	6
Útočné číslo:	+3 + síla zbraně
Obranné číslo:	(+4 + 0) = 4
Odolnost	19
Velikost:	B
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	humanoid, ale G0,K0,M0
Pohyblivost:	humanoid
Inteligence:	3 (ovládá je matka)
Přesvědčení:	zmateně zlé
Poklady:	10/0
Zkušenost:	40

Matka

Matka se podobou blíží velkému sklípkanovi a stará se především o rozmnožování. V boji využívá jednak kusadel, ve kterých má silný ochromující jed a na větší vzdálenost se snaží seknout svého protivníka svýma dlouhýma předníma nohama. Tvora, kterého se jí podaří zasáhnout a ochromit, nejdříve zamotá do kokonu z vláken a není-li právě hladová, i několik dní ho nechá někde povalovat. Až když má hlad, vstříkne do oběti trávicí šťávy, které oběť během jedné směny rozloží.

Kůže Matky je věkem zrohovatělá a tak silná, že jen málokterá rána ji dokáže poranit – mladí pavouci mají OČ jen 6, ale po každých pěti letech se kůže navrství tak, že se OČ o jedničku zvýší až do maximálních 12.

	Matka	Mladí pavouci
Životaschopnost:	30	4
Útočné číslo:	+6+2/0 (seknutí nohou) +2+5/0 (tlama)+jed jed Odl~ 9 ~ 1k10 / 2k10+ +ochromení na 1k6 směn trávicí šťávy	+4+1/0 +2+4/0 jed Odl ~ 7 trávicí šťávy
Obranné číslo:	12	6
Odolnost:	25	21
Velikost:	E	C
Bojovnost:	10	12
Zranitelnost:	zvíře, ale G2,K2,H0	zvíře, ale G2,K2,H0
Pohyblivost:	12	13
Inteligence:	17	8
Přesvědčení:	zákonně zlé	zmateně zlé
Poklady:	1000/100	nic
Zkušenost:	1000	200

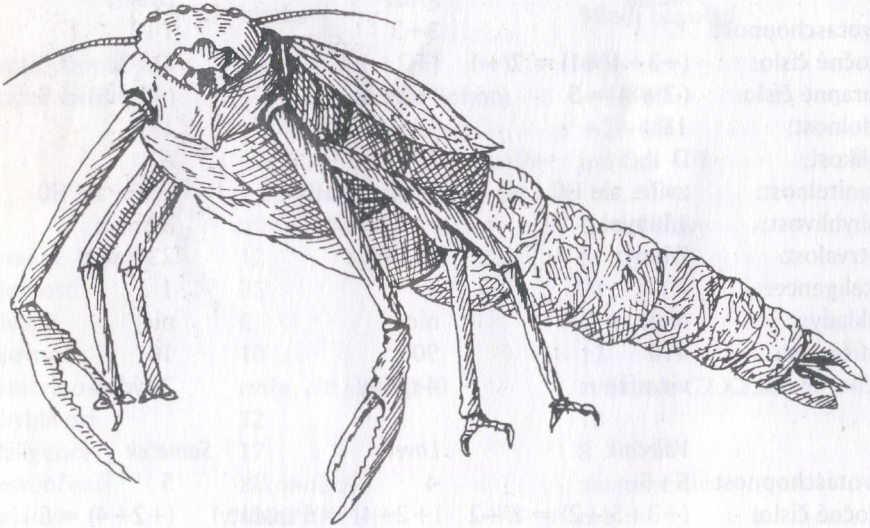
Hmyzáci – Harasové

	Matka	*Krmič*	*Dělnice*
Životaschopnost:	17	3+3	1+1
Útočné číslo:	(+3+4/+1) = 7/+1	(+2+4/+1) = 6/+1	(0+3) = 3
Obranné číslo:	(-3+8) = 5	(+3+6) = 9	(+2+5) = 7
Odolnost:	18	19	17
Velikost:	D	A	A
Zranitelnost:	zvíře, ale H0	zvíře, ale H0	zvíře, ale H0
Pohyblivost:	1/hmyz	11/hmyz	3/hmyz
Vytrvalost:	7/hmyz	19/hmyz	23/hmyz
Inteligence:	2	1	1
Poklady:	nic	nic	nic
Zkušenost:	410	90	10
Délka života:	viz níže	4 týdny	3 týdny

	Válečník	*Lovec*	*Sameček*
Životaschopnost:	5+5	4	5
Útočné číslo:	(+3+5/+2) = 8/+2	(+2+4) = 6 (paráty) (+2+5) = 7 (kusadla)	(+2+4) = 6
Obranné číslo:	(+3+7) = 10	(+3+6) = 9	(+4+6) = 10
Odolnost:	21	19	21
Velikost:	A	A	B
Zranitelnost:	zvíře, ale H0	zvíře, ale H0	zvíře, ale H0
Pohyblivost:	5/hmyz	11/hmyz	13/hmyz
Vytrvalost:	25/hmyz	20/hmyz	21/hmyz
Inteligence:	1	1	4
Poklady:	nic	nic	nic
Zkušenost:	230	105	135
Délka života:	3 měsíce	4 týdny	viz níže

V této stati bychom vám chtěli popsat nestvůru, která již po tisíciletí v pravidelných intervalech devastuje rozsáhlé oblasti v povodích řek. Jedná se o druh hmyzu s velmi složitým, ale dokonalým způsobem rozmnožování. Vše se odvíjí od jedné „matky", která produkuje několik typů potomstva. Nyní přistoupíme k popisu jednotlivých Harasů.

Matka: Je to přibližně čtyři sáhy dlouhý hmyz s velkým zadečkem, ze kterého chrlí tisíce drobných larviček. Tato matka je téměř nepohyblivá a nachází se výhradně u vodních toků, nejlépe u pramene. Larvičky, které produkuje, se dostávají přímo do vody, kde jsou poté proudem unášeny dále. Matka samotná se líhne z třísáhového kokonu, který vypadá jako oválný kámen a dosahuje téměř stejné pevnosti. Matka nemá schopnost si sama obstarávat potravu, živí se pouze hlenovitým výměškem, který produkují „Krmiči" (viz dále).

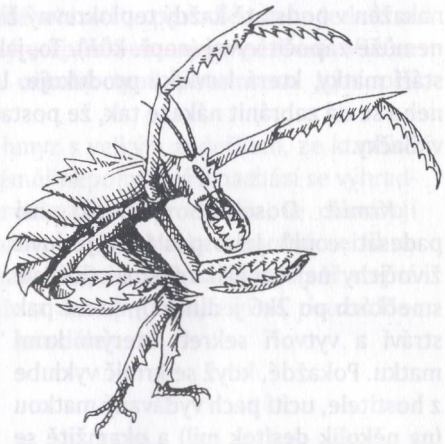


Larvičky: Larvičky nacházející se ve vodě jsou velmi drobné, pouhým okem téměř neviditelné. Vzhledem k jejich množství dokáží řeku či jezero dokonale zamořit. Kdykoliv jsou vypity teplokrevným živočichem, začínají v jeho těle rychle růst a vyvíjet se v dospělce. Každá larvička započíná svůj vývoj ve žlučníku hostitele. Vzhledem k tomu, že larvičky produkují (pouze v těle hostitele) určité chemické látky, kterými si navzájem škodí, nemohou v těle hostitele přežívat více než tři larvičky najednou (závisí na velikosti hostitele). Larvičky poměrně rychle rostou, čímž způsobují svému hostiteli výrazné zdravotní potíže. Pokaždé, když už

dorostlý jedinec opouští tělo oběti, znamená to pro ni smrt. Larvičkami může být nakažen v podstatě každý teplokrevný živočich, ovšem u těch, kteří nemají žlučník, nemůže započít vývoj (např. kůň). To, jaký typ Harase dospěje v hostiteli, závisí na stáří matky, která larvičky produkuje. Larviček ve vodě se dá zbavit převařením nebo se dá zabránit nákaze tak, že postava bude pít po několik dní odvar z plavuně vidlačky.

Krmič: Dosahuje velikosti asi padesáti coulů. Jeho posláním je lovit živočichy nejrůznější velikosti (loví ve smečkách po 2k6 jedincích), které pak stráví a vytvoří sekret, kterým krmí matku. Pokaždé, když se krmič vyklube z hostitele, ucítí pach vydávaný matkou (na několik desítek mil) a okamžitě se snaží ji najít. Po cestě ovšem už začíná lovit a vytvářet si zásobu potravy pro matku. Tlupy krmičů se poměrně rychle pohybují po krajině a velmi organizovaně loví jakoukoliv kořist. Vykazují zvláštní stupeň souhry srovnatelný se skupinovou inteligencí 4. Jejich útok je naprosto bleskový a překvapená oběť se těžko stačí bránit. Mají dva útoky za kolo (v rozšířeném soubojovém systému bonus +7 k iniciativě).

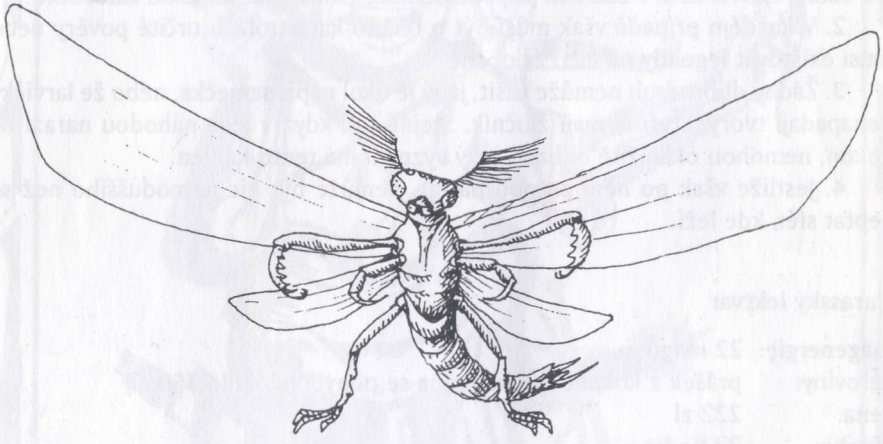
Dělnice: Dosahují velikosti dvacet až třicet coulů. Úkol dělnic spočívá v ošetřování matky, jejím čištění apod. V případě nebezpečí (pokud válečníci selžou) ji chrání svým vlastním tělem. Dělnic je v celé harasské populaci vždy nejméně. V okolí matky se nachází 5-15 dělnic.



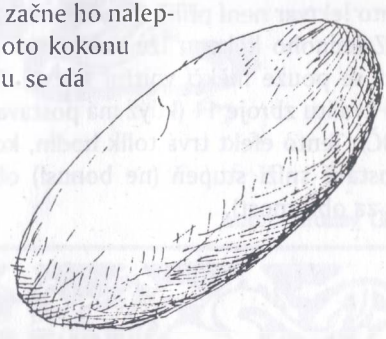
Válečník: Jeho velikost se pohybuje mezi sedmdesáti až osmdesáti couly. Je to zvláštní skupina Harasů. Jejich jediným posláním je fyzicky likvidovat jakékoliv tvory, kteří nejsou členy kolonie a přiblíží se k místu, kde leží matka. Válečníci se tedy zdržují výhradně v jejím okolí (Výjimkou je situace, kdy matka zemře nebo už v okolí není dostatek potravy. Tehdy válečníci vyrážejí do okolí nalovit si potravu.). Válečník má v boji dva útoky za kolo (v rozšířeném soubojovém systému má bonus +7 k iniciativě). V okolí matky se nachází 10-20 (u první matky až 30) válečníků.

Lovec: Jejich velikost se pohybuje mezi padesáti až šedesáti couly. Každý lovec poté, co se vyklube z těla hostitele, má na břiše připevněno jedno velké zelenohnědé vejce. Toto vejce obsahuje zárodek další matky (Od „první" matky se tato matka poněkud liší). Poté, co se lovec vyklube, okamžitě se vydává na cestu za svou matkou. Tam čeká do té doby, dokud se v okolí matky nenashromáždí alespoň 7-12 lovců. Tito poté jako celá skupina vyrážejí na lov. Každý lovec má snahu ulovit vhodnou oběť (velikosti C), do které vajíčko umístí. Tuto oběť potom společnými silami odtáhnou k nejbližšímu vodnímu toku, kde se ji pokusí ukrýt. Tělo oběti potom zabalí do vláknitého kokonu, aby nic nenarušovalo vývoj matky. Lovci se umí neobyčejně rychle pohybovat a umí se také dobře ukrýt. Útočí vždy velmi rychle a snaží se oběť kousnout. Do rány pak vstřikují jed Odl ~ 7 ~ 1k6 životů / ochromení na 2k6 dnů. Lovci mohou vznikat pouze z larviček nakladených „první" matkou.

Sameček: Když „první" matka začne cítit, že za několik týdnů zemře (začíná docházet potrava), započne v jejím těle vývoj okřídlených samečků. Asi po deseti dnech matka praskne a vylétnou z ní tři samečci. Každý z nich začne okamžitě hledat některou z přeživších mladých matek. Tu pak oplodní a čeká v její blízkosti tři dny, než tato matka snese velké bílé vejce. To si pak sameček připevní na břišní stranu těla a odlétá s ním. V případě ohrožení sameček vypouští oblak fialového jedu Odl ~ 9 ~ 3-18 / 9-90 (oběť si hází po každém kole, které stráví v tomto oblaku). Hledá nejvhodnější místo (někde u pramene, v hlubokém lese), kde vypustí oblak jedu, který zde vydrží velmi dlouho, a okamžitě začne ze svých slin a kamení vytvářet velký pevný kokon. Uzavře se do něj i s vejcem. Takto kokon leží asi pět set let. Za tuto dobu se v kokonu vyvine nová „první" matka a cyklus se začne odvíjet znovu.



Kokon: Je složen z drobných kamínků a slin samečka, které rychle tuhnou. Tato směs dosahuje obrovské pevnosti. Pro případ útoku je OČ kokonu 22 a má 40 životů. Když se matka vylíhne z kokonu, začne ho naleptávat slinami a živit se jím. Sežrání tohoto kokonu matce trvá asi tři dny. Z tohoto kokonu se dá vyrobit „Harasský lektvar".



Pokaždé, když se po pěti stech letech začne odvíjet cyklus Harasů, má to na zasažené území naprosto zničující účinek. Všichni menší tvorové, kteří nebyli nakaženi vodou s larvičkami, jsou dříve či později naprosto vychytáni smečkami lovců. Za několik měsíců může být i velmi rozlehlá oblast naprosto bez života. V okamžiku, kdy už Harasové nemají co lovit, donutí je hlad zabíjet Harasy z kolonií jiných matek. Tato hmyzí válka je posledním vzepětím jejich bleskového rozvoje.

Důležitá poznámka pro PJ:

Jestliže se rozhodnete zasadit Harasy do svého světa, nezapomeňte na následující věci:

1. Vzhledem k tomu, že mezi jednotlivými generacemi Harasů je rozpětí pěti set let, žádný člověk už si v žádném případě nemůže pamatovat minulou katastrofu.

2. V každém případě však musí být o těchto katastrofách určité pověry nebo musí existovat legendy na nich založené.

3. Žádný dobrodruh nemůže tušit, jaký je úkol např. samečka, nebo že larvičky nenapadají tvory, kteří nemají žlučník. Stejně tak když v lese náhodou narazí na kokon, nemohou okamžitě odhalit, jaký význam má tento kámen.

4. Jestliže však po něm začnou pátrat, nemůže být nic jednoduššího než se zeptat sfér, kde leží.

Harasský lektvar

magenergie:	22 magů
suroviny:	prášek z kokonu 10 mn (cena se pohybuje okolo 550 zl)
cena:	222 zl
výroba:	22 hodin
tržní cena:	min. 1900 zl

Tento lektvar není příliš obvyklý a vzhledem k unikátnosti surovin také docela drahý. Z jednoho kokonu lze naškrábat nejvýše dvacet dávek k výrobě lektvaru (používá se pouze měkčí vnitřní vrstva). Tento lektvar po vypití propůjčuje kůži postavy kvalitu zbroje 11 (když má postava na sobě zbroj, dostane po vypití bonus +6 k OČ). Tento efekt trvá tolik hodin, kolik je její stupeň odolnosti. Zároveň se však postavě sníží stupeň (ne bonus!) obratnosti na polovinu (a tím se upraví i bonus za obratnost).

autor: **Jaroslav Gerec**

autor: **Filip Bečvář**

Začněme od začátku. Jako PJ nejlépe znáš možnosti, přednosti a způsob myšlení svých hráčů. Na základě těchto znalostí se vždy snažíš připravit hru tak, aby jim poskytla co nejvíc vzrušení. Každý má někdy chuť někomu jednu vrazit, tak už to chodí. Tvým úkolem je mimo jiné umožnit mu i tohle. Není ale boj jako boj. Může vypadat jako obyčejná rvačka nebo jako velká bitva z Tolkienových knih. Výběr je na tobě.

Nejdřív si musíš promyslet, jakou roli má sehrát boj v tvém dobrodružství. Má nějaký vztah k ději, nebo je to jenom vsuvka, která má hráčům umožnit získat body zkušenosti? Na základě odpovědi na tuto otázku pak vybereš odpovídajícího protivníka. Pokud chceš použít nějakého tvora z bestiáře, přidej mu nějakou neobvyklou schopnost, případně změň hodnoty některých jeho vlastností. Tak zaskočíš hráče, kteří zaručeně znají celý bestiář nazpaměť. Umožní ti to oživit hru a pomoci jim vyhnout se rutině.

Pamatuj si, že každý boj se nemusí vést na život a na smrt a jenom v těch nejdůležitějších by nepřátelé měli být schopni hrdiny porazit. To neznamená, že ostatní souboje mají být procházkami růžovým sadem, zbavenými nebezpečí i vzrušení – právě naopak, vyvolání obou těchto pocitů náleží k tvým úkolům.

Při výběru nepřítele, odpovídajícího tvým úmyslům, musíš důkladně zanalyzovat jeho možnosti a porovnat je s možnostmi hráčů. Předpokládáš-li, že setkání se nelze vyhnout, drž se následujících pokynů:

* Nepřítel nebo nepřátelé musí být slabší než družina. Naopak nic nebrání tomu, aby protivník svými možnostmi převyšoval každého z hrdinů zvlášť. Zamysli se, s kolika bohatýry bude naráz bojovat, a podle toho urči jeho sílu. Vezmi v úvahu, že pokud možnosti obou stran budou přibližně stejné, tví hrdinové budou mít 50% šanci na přežití, což znamená, že o tom, kdo z nich přežije, *de facto* rozhodne hod mincí.

* Důkladně analyzuj možnosti, které protivník má. Díky tomu se vyhneš situacím, ve kterých jsou dobrodruzi bezradní. Velmi dobrý příklad ilustrující tento problém je nepřítelova necitlivost vůči běžným zbraním nebo kouzlům. Nesmíš připustit situaci, kdy je i slabší protivník nedotknutelný jenom proto, že na něj nepůsobí kouzla ani zbraně hrdinů.

* Obzvlášť dávej pozor na protivníkovu inteligenci. I lepší tlupa trollů bude bojovat jinak než žoldnéři vedení Alexandrem Makedonským. Vlci, na které narazíte, nebudou užívat složitou strategii, zato ale využijí svou rychlost a početní převahu. Velmi inteligentní protivník bude v mnoha případech schopný předvídat část z plánů hráčů a podle toho se i připravit.

* Víš-li, jak vysokou má nepřítel inteligenci, naplánuj jeho taktiku. Pamatuj si, že díky ní se může stát hrozivým protivníkem i bytost, která je značně slabší než postavy hráčů. Stačí jen pořádně využít možnosti, které jí dávají nad hráči převahu – lepší znalost terénu, adaptace na místní podmínky atd. Důležité je, aby se boj odehrával v podmínkách určených nepřítelem, takových, ve kterých se cítí nejjistěji.

* Snaž se předvídat různé varianty chování hrdinů. Později pro tebe bude mnohem jednodušší přizpůsobit taktiku jejich tahům. Díky tomu se bude boj zdát hráčům mnohem opravdovější a náročnější.

Pokud hráči budou mít reálnou možnost srážce uniknout, můžeš použít libovolně silného protivníka. Nebude tvoje vina, že zaútočili na okolo jdoucí armádu orků, místo aby seděli v úkrytu, nebo že napadli démona uzavřeného v pentagramu, ačkoliv se mu mohli vyhnout.

Po výběru přiměřených protivníků nám zůstává ještě vymyšlení situací, ve kterých se objeví – nechceš přece, aby to pokaždé vypadalo víceméně takto:

Ozývá se strašlivý řev. Zpoza nejbližšího stromu se vynoří obrovská příšera a zaútočí na vás. Tak co, chlapci, jak se do vás trefím?

Každé setkání, každý boj má být něčím neopakovatelným. Aby tomu tak bylo, musíme před začátkem hry naplánovat téměř každý protivníkův pohyb, zvláštní postupy, to, jak se chová, co říká, jak se pohybuje apod. Trochu to připomíná práci filmového režiséra. Stejně jako on si musíme představit celou situaci. Změnit svůj způsob myšlení, čísla z deníků přeměnit na obrazy. Teprve tehdy, když spatříme budoucí události očima svého rozumu, budeme moci říct, že jsme vykonali kus dobré práce.

Tak co, fňukalové? Ještě se držíte? Dáme vám poslední šanci – vraťte se domů a zalezte do peřin, protože za chvíli už bude pozdě. Boj není legrace.

pokračování příště

přeložila Zuzana Hanešková
ilustrace Jaroslav Gerec

Z domova

Dech draka, nakladatelství Altar a Dům dětí a mládeže v Olomouci vás zve na

GAMECON '98

který proběhne 10.-13. července 1998
v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47.

Turnaje:
Mistrovství republiky v Dračím doupěti
Talisman (základní, rozšířený, Jeskyně, Double)
BattleTech (Standard, Special, Warrior, 3D)
Aréna (Single, Double, Melee)
Magic: The Gathering
Bitva armád (podle PPE – Svět)

Účast v Mistrovství v DrD je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin, proto se ve vlastním zájmu přihlašte co nejdříve. Nutnou podmínkou je též zaplacení všech poplatků do 30.6.1998. Účastníci přihlášení po naplnění kapacity se mohou zúčastnit jen tehdy, nepřijede-li někdo z dříve přihlášených. Startovné na Mistrovství v DrD se platí předem se vstupním poplatkem, ostatní turnaje na místě.

Ubytování:
Ubytování je tentokrát jednotné na VŠ koleji (ve čtyřlůžkových pokojích) v ceně 150 Kč za celý con (od čtvrtka do neděle) – není možno dělit na jednotlivé dny.

Přihlášky posílejte na adresu:

Dech draka, P.O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1. Na obálku napište GAMECON '98.

Každý účastník musí mít vlastní přihlášku (podle otištěného vzoru)!

Platbu proveďte na účet DDM u Komerční banky Olomouc, číslo účtu 61433811/0100, název účtu DDM Olomouc. Jako variabilní symbol uveďte své rodné číslo (NUTNÉ – jinak nebudeme moci vaši platbu identifikovat).

Dokud nezaplatíte všechny poplatky, je přihláška považována za předběžnou.

Mistrovství v DrD

Účast je omezena na 50 nejvýše osmičlenných družin (jednotliví hráči nebo menší skupinky se mohou spojit na místě). Každý hráč si může předem vybrat postavu libovolné rasy a povolání (viz níže). Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů. Hraje se podle DrD Pravidel pro začátečníky verze 1.5, Pravidel pro pokročilé verze 1.3 a Pravidel pro experty verze 1.5.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno nejvýše 17 nejúspěšnějších družin, které postoupí dále. Během druhého dne bude z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybráno 3-6 nejlepších. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Hráč, jehož postava je zabita, se může zúčastnit zbytku hry (případně dalších dobrodružství) pouze jako pozorovatel a rádce.

Tvorba postavy

Každý hráč si přiveze již částečně vytvořenou postavu. Může si předem vybrat její rasu a povolání. Vlastnosti a schopnosti, které se určují hodem kostkou, budou přiděleny až na místě, jinak lze postavu tvořit libovolně s těmito omezeními:

Hraničář: Druh psa a mimosmyslová schopnost budou stanoveny organizátory, stejně tak parametry chodcova meče.

Alchymista: Množství magenergie bude stanoveno organizátory. Nelze si předem vyrobit žádné kouzelné předměty (dočasné ani trvalé) – některé budou přiděleny. Parametry elementální hole budou stanoveny organizátory.

Kouzelník: Kouzla si lze vybrat předem z DrD Pravidel pro začátečníky, pro pokročilé i pro experty, nejméně 6 kouzel však musí být z PPZ a nejvýše 3 kouzla z PPE. Každý kouzelník též může mít jednoho libovolného přítele.

Zloděj: Je povoleno zlodějské náčiní, ne však lupičův klíč.

Vybavení: Nekouzelné vybavení je povoleno v podstatě jakékoli, v přiměřeném množství. Z kouzelného vybavení může mít postava jeden trvalý kouzelný předmět do hodnoty Slunečního prstenu. Není povolena ebenová hůlka a jakékoli předměty s démonem nosičem. Jízdní zvířata a peníze budou přiděleny organizátory.

Všechny postavy musí být během registrace předloženy organizátorům ke schválení (zejména co se týče vybavení). S neschválenou postavou nelze hrát.

Přihláška GAMECON '98

Jméno a příjmení: . . . . . .

Bydliště: . . . . . PSČ: . . . . .

Rodné číslo: . . . . . / . . . . Číslo OP: . . . . . .

Vstupní poplatek:

- ○ do 31.3.98 50 Kč
- ○ do 30.4.98 60 Kč
- ○ do 31.5.98 70 Kč
- ○ do 30.6.98 80 Kč
- ○ později 100 Kč

- ☐ Ubytování (celý con): 150 Kč
- ☐ Mistrovství v DrD: 20 Kč

Celková částka: . . . Kč

Způsob platby:

- ○ Poukázkou A na poště
- ○ Poukázkou A v bance
- ○ Převodem z účtu
- ○ Vkladem na účet

Mám zájem o tyto turnaje:

- ☐ Mistrovství v DrD
- ☐ Talisman
- ☐ Aréna
- ☐ Jiný: . . . . . .
- ☐ BattleTech
- ☐ 3D BattleTech
- ☐ Magic: TG

Chci být ubytován s: . . . . . .

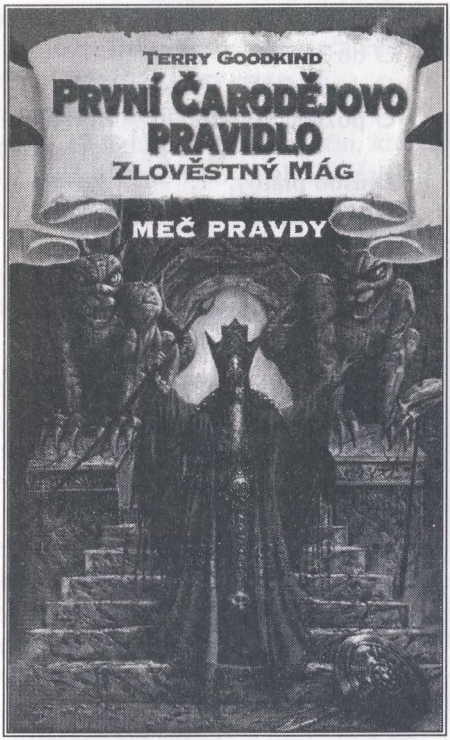
. . . . . .

. . . . . .

Datum: . . . . . Podpis: . . . . . .

Recenze

První čarodějovo pravidlo



Překvapení. Spokojenost. Zděšení. Radost. Čirá hrůza. Tak by se ve stručnosti dal charakterizovat nový počin vydavatelství Classic. Překvapení především proto, že po úspěšném prvním dílu série o zbloudilé legii nepokračovalo vydavatelství dalšími díly (i když z dobře informovaných zdrojů mám zprávu, že jsou už přeloženy všechny díly), ale rozhodlo se pro vydání prvního dílu série nové. Spokojenost proto, že se jedná o fantasy sice standardní, nicméně napsanou docela živě, s dobře prokreslenými charaktery postav a se strhujícím dějem. Zděšení pro klasicky otřesný překlad se spoustou anglických vazeb a otrockého „perevozchoditelstva", které naštěstí tolik netahá při čtení – na rozdíl od jiných počinů stejného vydavatele. Jedna perlička za všechny: „Byl (rozumí se bratr hlavního hrdiny) nejen vyšší než Richard, byl taky těžší a měkčí." Bez komentáře. Radost proto, že i když se rozuzlení nedočkáme v díle prvním, bude v díle druhém, který jsem už měl tu čest vidět, takže oficiální termín vydání je na spadnutí. A čirá hrůza kvůli otřesné gramatické chybě na zadní straně obálky. Když se totiž prokoušete až na konec totálně zmateného a nicneříkajícího „stručného obsahu", narazíte na otřesnost: „...jeho svět zvadne pod bičem Rahlovi temné nadvlády..." Nezbývá než se smát.

Hlavní hrdina se jmenuje Richard Cypher a rozhodně není válečníkem Conanova typu. Je docela inteligentní, i když dost

prchlivý a okolnosti ho vlastně donutí, aby „šel zachraňovat svět". Průvodkyni po jemu neznámém Středozemí mu dělá Zpovědnice, dívka Kahlan. Ani její profil rozhodně není úplně čistý. A to je právě jedna z nejsympatičtějších vlastností téhle knížky – hlavní hrdinové sice nejsou žádní troubové, ale nejsou ani geniální, stateční, udatní, jsou prostě takoví, jako většina obyčejných lidí. Zato hlavní záporný hrdina Darken Rahl (mimochodem, v českém překladu spíše Temný Rahl), je hnusák se vším všudy. Aby ho autor co nejvíce čtenářům zošklivil, vložil do děje i jednu dostatečně odpornou sekvenci. Mňam, tak to má být. Ještě že autor nemá zábrany.

Hlavní hrdina se za pomoci svých přátel snaží získat magickou třetí schránku Ordenu, aby znemožnil Darkenu Rahlovi vítězné magické tažení zemí, po němž všude zbývá jen pustina. Obsahem prvního dílu je v podstatě jenom příprava na cestu, průchod magickou hranicí ze Západozemí, kde hrdina žije, a setkání s Bahenním lidem, kde se Richard dozví, u koho se má na třetí schránku ptát. Na každé stránce autor přímo perlí nápady, které jsou natolik originální, že z každého z nich by solidní řemeslník dokázal udělat kostru nějaké trilogie (magická skála, magická ochrana zvířecími kostmi a podobně). Vše je však tak dobře napsáno, že vám kniha dovolí vydechnout si až úplně na konci, a to i navzdory již zmiňovanému otřesnému překladu. Obálka je docela vkusná, dobře zvládnutá a nevymyká se žánru.

Rozhodně tedy Zlověstného mága doporučuji koupit, určitě se nebudete nudit.

Terry Goodkind: První čarodějovo pravidlo – Meč Pravdy – Zlověstný mág. Přel. Vincent Šinský. Obálka J. P. Krásný. Praha, Classic Books 1997. 504 s. 165 Kč.

Robert Pilch

Král duchů

Nestává se mi často, abych věděl, jak začít. Ale mám dnes dobrý den. Já totiž vím. Tak tedy:

Dobrá scifácká či podobně postižená kniha, v tomto konkrétním případě a časopise fantasy, má dvě roviny. (S tímto jsem se inspiroval u Sosýra, ale dotáhl jsem to dál. Sosýr se dostal jen ke znakům, já teorii dvojitosti podstaty aplikuji rovnou na knihy. Je to dost dobré, i když to už vlastně udělali mnozí přede mnou. Škoda.) Jako má list papíru dvě strany, které spolu nutně souvisejí, dají se rozlišit u knihy nápad a zpracování. Dobré čtení vyniká v obou kategoriích, špatné přinejmenším na jednu nohu kulhá.

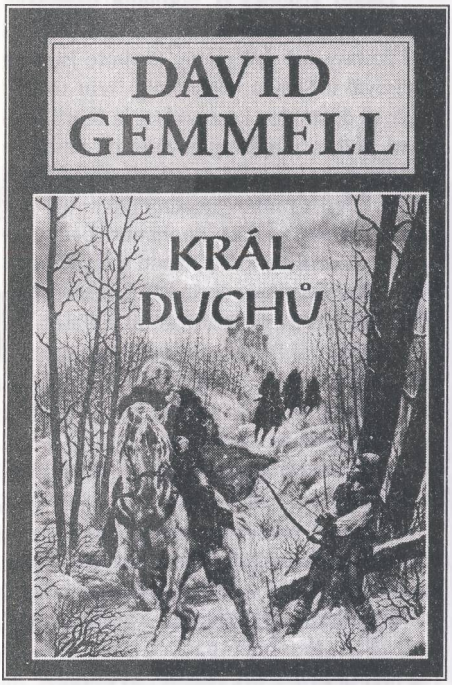
Král duchů Davida Gemmella bezpochyby pajdá. Chvílemi se sice zdá, že to půjde, ale kvasimodovský valčík nutí vzápětí čtenáře k dalšímu veselému zabublání. Král duchů je mrzák, a to opravdu a upřímně „bohužel".

Gemmel má skvělý nápad, dost dobře napínající žíly. Nápad, který voní mystikou, atmosférou mlžné a deštivé Británie čtvrtého století, krví, vyleštěným kovem dávno zmizelých římských pancířů. Gemmel se rozhodl pohlédnout novým způsobem na artušovskou legendu, opepřit ji osvětlením nejistého zničení tajuplné Agricolovy 9. římské legie a dochutit svůj nášup obvyklými žánrovými postupy. Dost dobré, že? Mno, jenže to je jen jedna strana knihy.

Samo zpracování je z půlky nudné a nepřesvědčivé. Nedokážu posoudit, nakolik se na té nerozžvýkatelné tuhosti a neživosti podílela překladatelka, ale i ona má zřejmě svůj podíl. Drobná jazyková klišé, typická pro fantasy, ovládají mluvu knihy s brutalitou přímo brakovou.

První co mě při čtení napadlo, bylo, že Gemmella psaní v nějaké chvíli prostě přesta-

lo bavit a dál se s tím páral jen proto, aby neumřel hlady. Bod za bodem naplňoval dějovou osnovu, ale nešmudlal se s atmosférou, stroze a jasně novinářsky popisoval dění, rozhodl se nevybočit z hranic blbé konvence. Nepřekročit stín řemesla.



Děj je pak tímto poznamenán, nehoní se za kdovíjakou originalitou. Je to klasika: v první linii jde o prince, který se snaží dobýt svůj trůn – jak žádá spravdelnost –, zachránit svět a dostat svou lásku. Na začátku je pěkná nula, pak si najde učitele, kamarády, ke konci si dá jméno Uther Pendragon (jen tak, v dobrodružném poklusu jiným světem) a ukáže, že je borec největší.

V druhé linii jde o plány mocných čarodějů, kteří viděli a zažili věci neuvěřitelné, od pádu Atlantidy po dobytí Tróje vše a pak i ten zbytek, a jsou z toho trochu špatní a vylouhovaní.

Ono vlastně, zeptá se spisovatel, proč ne? Proč nenapsat průměrnou knížku, kterou si lidé beztak koupí?

Protože čtenáři si (možná) položí jinou otázku. Zeptají se: Co z toho? A příště si to už půlka z nich koupit nemusí. Nebudou je lákat kozovozové dialogy zavánějící Knihomornou nebo Bohnickou ZOO, úsměvná jim připadnou traumata některých postav, přesvědčivá méně než krtečkova touha po kalhotkách. Nejen děj, ale i dialogy a postavy by přece měly mít prožitou logiku!

Tisíckrát škoda, mohlo to být skvělé a bylo to průměrné. Nadávám možná až moc, při jiné příležitosti by odvedený výkon asi stačil. Jenže takto počurat bombastický nápad, za to by si pan Gemmell měl vyrvat všechny vlasy.

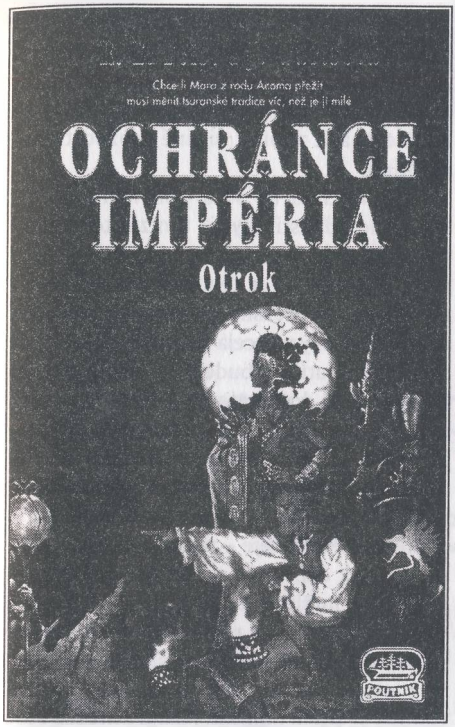
David Gemmell: Král duchů. Přel. Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1997. 268 s. 158 Kč.

Jakub Macek

Ochránce Impéria – Otrok

Druhá kniha trilogie Impérium navazuje na knihu první, *Dcera Impéria*. Ještě více než v první knize vyniká, že jde daleko spíše o pseudohistorický román, než o klasickou fantasy. Lady Mara z rodu Acoma pokračuje v boji o přežití svého rodu ve Velké hře tsuranské politiky. Z jiného úhlu můžeme spatřit stíny událostí popisovaných v jednotlivých dílech Ságy Trhlinové války, nicméně není nutné mít ságu v malíčku, hodí se však alespoň částečně si pamatovat, o čem že je *Dcera Impéria*.

Lady Mara kupuje midkemijského otroka Kevina a kolem tohoto pro Tsurany ne-



pochopitelného cizince se odvíjí značná část událostí. Při četbě Otroka jsem vzpomínala na Clavelův román Šógun, kde se portugalský lodivod z počátku sedmnáctého století dostane do zajetí na japonských ostrovech. Kevin ze Zlínu se ocitá v obdobné situaci – stane se otrokem, člověkem, který je v tsuranské říši považován za tvora beze cti, jehož život má přinejlepším tržní cenu – a ta je u Midkemianů, díky jejich pro Tsurany nepochopitelné vzpurnosti, velmi malá. Střetávají se nejen různé zvyky, ale především naprosto odlišná hodnocení cti a ceny lidského života. Lady Mara, ve tsuranské společnosti neobvykle pokroková žena, chce midkemijských otroků využívat (ostatně v jejím vratkém postavení, pronásledována krevní mstou lorda Desia, jí nezbývá, než hledat netradiční řešení), a proto se pokouší pochopit jejich způsob myšlení... Dům Minwanabi se Desiovou zásluhou zavazuje Rudému bohu, že zničí dům Acoma. Lady Mara i její synáček jsou ve smrtelném nebezpečí...

Intriky, válka, lsti, odvaha a porovnávání dvou naprosto cizích kultur se linou celou první částí *Ochránce Impéria* a vrcholí smrtí Vojevůdce Almecha, způsobenou Ctihodným Milamberem, nám dobře známým mágem ze Ságy Trhlinové války.

Kniha se výborně čte, překlad je pečlivý. Na další díl se těším. Ti, kterým se líbila *Dcera Impéria*, ale *Otroka* jim Ježíšek jaksi pozapomněl přinést, vřele doporučuji koupit. A kdo ještě váhá, zda se pustit do shromažďování další vícedílné série, doporučuji zkusit si první část *Ochránce Impéria* vypůjčit (a přečíst). Možná pak dopadnete jako já – zase vám ubude místa v knihovničce.

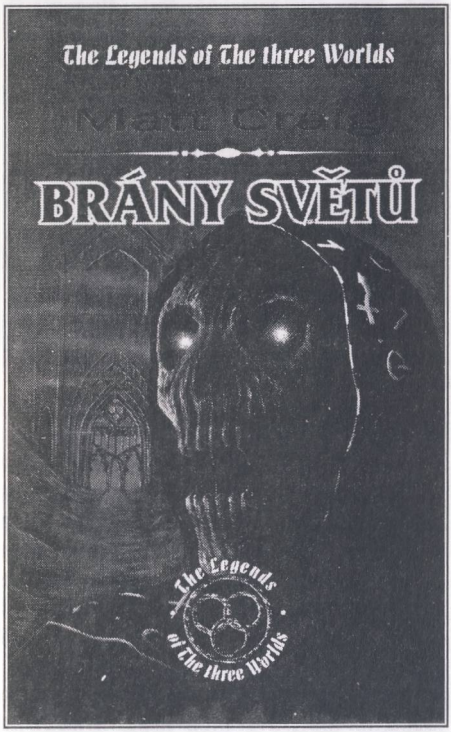
Raymond E. Feist, Janny Wurtsová: Ochránce Impéria – díl I., Otrok. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s., knižní řada Poutník, 1997. 434 s. 165 Kč.

Hana Vlčinská

Dvakrát měř

Nový gamebook *Brány světů* bezpochyby upoutá svou obálkou, která rozhodně vyhlíží lépe než ty z cyklu *Lone Wolf*. Pohled do tiráže naopak překvapí, neboť v ní nenalezneme ani název originálu, ani jméno překladatele, zato však jména tří „odborných poradců". A dáme-li se do četby/hry, můžeme jen žasnout. Námět sice není špatný a dalo by se z něj leccos vytěžit, jazyková zásoba autora (autorů) je také poměrně bohatá a díku tomu atmosféra odpovídá příběhu, ale tak odfláknuté zpracování jsem u gamebooku ještě nezažil. Počí-

naje desítkami překlepů, chybějících čárek či špatně rozdělených slov (nik-omu, nem-rtvými, nal-istuj, něk-olik apod.), přes odbytou sazečskou práci, díky níž je mnohdy text na nějakém bodě rozdělen tak, že po otočení listu se nám zjeví jen jediná řádka typu „Obrať na ...", až po jazykové lapsy, které někdy vypadají jako klasické překladatelské kiksy („...vydáváš se směrem, kterým jsi viděl zámek..." a na následujícím bodě se nad údolím „tyčí strmý opevněný hrad") a nahlodávají tak mé přesvědčení, že jde o dílko domácí provenience skryté pod pseudonymem, jindy zase působí dojmem typických začátečnických chyb (střídavě se používají „body výdrže" a „životy").



Návaznost bodů má také své mouchy. Ať už jde o příliš dlouhé sekvence bez rozhodování (někdy i 10 bodů), odkazy na předchozí vytištěný bod (např. z 287 na 286), či všeobecně málo rozvětvenou konstrukci (při druhé hře už vás máloco překvapí, i když se budete snažit vybírat si jiné možnosti než předtím).

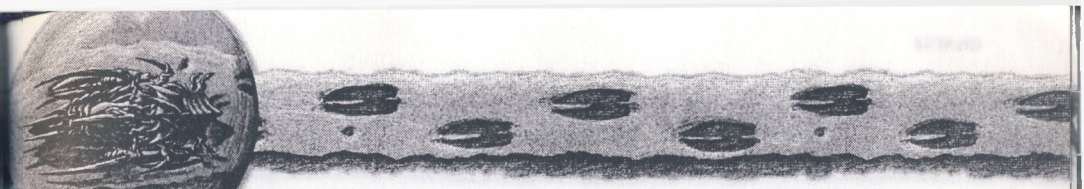
To všechno by se s přimhouřením očí snad dalo odpustit (byť je tím zážitek ze hry poněkud pokažen), kdyby nebylo logických chyb, díky kterým je tento gamebook téměř nehratelný. Především to jsou na několika místech odkazy na zcela špatné body – pak se zpravidla ztratíte a bude vám pěkně dlouho trvat, než se dostanete k té správné pasáži, kde jste skončili. Protože však jen těžko přijdete na to, kam máte ve skutečnosti pokračovat, je tím vaše rozhodování dost omezeno. Dále je tu obrázek ilustrující jedno z klíčových míst děje – nachází se však o deset stránek dál, takže na příslušném odkazu marně přemýšlíte, k čemu se text vlastně vztahuje a jaký že to rébus máte řešit. A v neposlední řadě též body, kde se bojuje s ohnivým psem, ale parametry psa jaksi chybějí („Musíš se psem bojovat. Pokud zvítězíš, otoč na ... Pokud prohraješ, otoč na ..."). Zatímco v gamebooku *O Norikovi* je podobný bod zcela záměrně a v souladu s celkovým duchem knihy, zde se zjevně jedná o hrubou chybu.

Zkrátka a dobře – pokud jste dosud váhali, zda si *Brány světů* koupit či nekoupit, doufám, že jsem vás tímto dostatečně varoval. Jen byste si pokazili náladu a zbytečně provětrali peněženku.

P.S. Perlička na závěr – když se vydavatel seznámil s tímto naším hodnocením, rozhodl se požádat nás při podobných budoucích projektech o spolupráci, aby se takováhle katastrofa už neopakovala.

Matt Craig: Brány světů. Obálka Martin Lysec. Praha, Wales 1997. 140 s. 85 Kč.

-mk-



Změny v novém vydání BattleTechu

Dnes přinášíme druhou, závěrečnou část změn pravidel 4. edice BattleTechu (BT4) oproti 3. edici (BT3).

KONSTRUKCE OBRŮ

Každý OBR má jeden fúzní reaktor, který pohání pohybovou soustavu robota a zásobuje veškeré jeho energetické systémy. (Předchozí je v BT4 nově. Zřejmě nejen u nás, ale i v USA se našli maniaci, kteří chtěli do OBRa cpát dva reaktory.)

Dokončení tabulky kritických zásahů: Hráč se může rozhodnout vypustit některý z pístů předloktí nebo ruky (v BT3 bylo *písty paže*), **aby si na ní uvolnil další pozice.**

VYBAVENÍ OBRŮ

Vybavení OBRů je zcela nová kapitola, z níž vybíráme pouze herně zajímavé odstavce.

Plamenomet

Za normálních okolností nemá zásah plamenometem vliv na vnitřní teplotu OBRa. Pokud se však hráči před hrou dohodnou, bude si moci útočník vybrat, zda

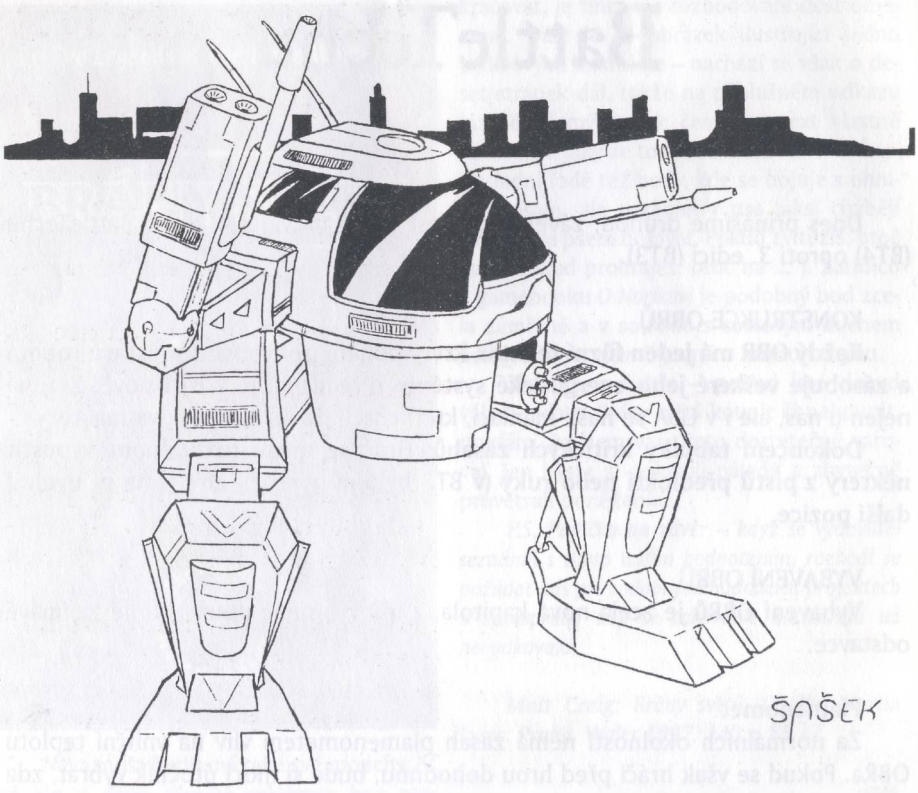
zásah plamenometem způsobí 2 body poškození nebo přidá v tomto kole 2 stupně tepla.

Sekyrka

Některé OBRy mohou být vybaveny ručními sekyrkami. Stejně jako jiné zbraně má i každá sekyrka svoji váhu a zabírá určitý počet kritických pozic na paži OBRa v Tabulce kritických zásahů. Aby mohl OBR sekyrku použít, musí příslušná paže mít funkční pist ruky.

OBR, který má sekyrku, s ní může útočit stejně jako standardním úderem kyjem, s tou výhodou, že k ráně sekyrkou potřebuje jen jednu paži. To znamená, že cíl nemusí být v čelním palebném poli, stačí, nachází-li se v palebném poli příslušné paže.

I když je OBR vybaven dvěma sekyrkami (v každé paži jednou), může během jednoho kola udeřit jen jednou z nich. Může však vypálit ze zbraní na druhé paži.



Sekyrka váží 1 tunu za každých načatých 15 tun OBRovy celkové váhy (tj. při dělení zaokrouhluj nahoru). Každá tuna sekyrky zabírá jednu kritickou pozici.

Zásah do kritické pozice sekyrky znamená zničení jejího topůrka, takže sekyrku není možné dále používat.

Jednorázové odpalovače raket

OBRy jsou občas vybaveny jednorázovými variantami standardních raketometů. Taková zbraň je označována písmenem J za obvyklou zkratkou, např. RDD-20 (J).

Hráč pro takový raketomet nebere munici, neboť v průběhu hry je z něj možné vystřelit pouze jedenkrát. Všechny charakteristiky jsou jinak stejné jako u klasického raketometu stejného typu. Výjimkou je váha – jednorázový raketomet je o půl tuny těžší než standardní raketomet stejného typu

Mistrovství v BattleTechu

V minulém ročníku Dechu draka jste se mohli seznámit se stejnojmennou úvahou, v šestém čísle byla přihláška na Mistrovství v BattleTechu, pořádané Hexaedrem, zveřejněna. Pro ty, kteří se s BattleTechem nebo naším časopisem seznámili teprve letos, ji otiskujeme znovu. Pro všechny pak několik podrobností.

Nemůžeme bohužel sdělit konkrétní údaje, dokud neznáme alespoň přibližný počet účastníků. Přesné propozice tedy přihlášeným pošleme poštou. Nyní aslepoň rámcové informace.

Akce bude probíhat dlouhodobě. Účastníci Mistrovství budou rozděleni do skupin podle místa bydliště. Hráči ve skupině se budou muset sami na základě dodaných adres (příp. telefonů) svých spoluhráčů zkontaktovat. První kolo proběhne v únoru a březnu systémem každý s každým. Během těchto měsíců každý účastník sehraje čtyři až osm zápasů (záleží na počtu přihlášených), a to v době, kterou si hráči sami dohodnou. Důležité pouze bude, aby všechny zápasy byly uskutečněny do uzávěrky příslušného kola, která pro první kolo bude pravděpodobně někdy v druhé půlce března. Není tudíž třeba se obávat nějakých shora nařízených striktních termínů.

V prvním kole se bude bojovat na standardních mapách se standardními OBRy (z BT3 i BT4), takže se přihlášek nemusejí bát ani warriorští nováčci. Přesná pravidla pro tvorbu falang budou hráčům dodána. Hrát se bude podle kompletních pravidel BT4. Další kola budou mít složitější scénáře, OBRy vlastní konstrukce a možná i speciální mapy. Postoupí do nich jeden až dva hráči z každé skupiny (opět záleží na počtu účastníků).

Poslední kolo by mělo být ukončeno první týden v červenci, tak aby čtyři nejlepší warrioři mohli být pozváni na finále na Gamecon '98 do Olomouce (10.-13.7.), přičemž jim bude uhrazen účastnický poplatek (bez noclehu). Pokud by ho již dříve zaplatili, peníze bychom jim vrátili.

Chceš-li změřit své síly s jinými hráči, neváhej a přihlas se. Pošli svou přihlášku co nejdříve, nejpozději tak, abychom ji dostali do konce února, abychom mohli včas odhadnout počet účastníků a přizpůsobit tomu rozvrh zápasů. Po uzávěrce přihlášek budou všem hráčům poslány přesné propozice. Přihlášku je možné volně kopírovat nebo potřebné údaje napsat na korespondenční lístek. Pro studenty je tato akce zdarma, osoby výdělečně činné prosíme o účastnický příspěvek ve formě poštovních známek (do 8 Kč) v celkové hodnotě 50 Kč. Přihlášky zasílejte na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. V případě nutnosti se lze přihlásit i telefonicky na čísle 02/736 536 nebo na e-mail klm@mbox.cesnet.cz, ale každopádně dodatečně pošli písemnou přihlášku.

Závazná přihláška na mistrovství ČR v BattleTechu

Jméno a příjmení: . . . . . .

Adresa (vč. PSČ): . . . . . .

Telefon (vč. předvolby): . . . . . .

E-mail: . . . . . .

Datum narození: . . . . . .

Herní oblast (v případě, že není totožná s adresou, např.

u studentů na internátě či kolejích): . . . . . .

Mohu u sebe nechat přespat . . . . . osob, které si přivezou

vlastní spacák, ev. karimatku.

Jsem ochoten dojíždět cca . . . . . km.

Datum:.. . . . . Podpis: . . . . . .

Trumfy osudu

Rage

Dan Kopal

Rage je sběratelská karetní hra pro dva a více hráčů na motivy RPG *Werewolf: the apocalypse* od firmy White Wolf. Děj hry je vsazen do blízké budoucnosti, kteréžto období nazývají autoři gothicpunk, což je tak trochu komiksové prostředí plné vysokých temných budov, věčně zatažené oblohy a bláznivě zbarvených výparů tryskajících z potrhaného potrubí.

Hráč v tomto ponurém světě ovládá skupinu vlkodlaků, kteří však oproti tradičním zvyklostem stojí na straně dobra a představují víceméně imunitní systém země. Zlo v této hře je ztělesněno nevysvětlitelnou silou zvanou Wyrm, která pronásleduje matku zemi a její ochránce na každém kroku.

Hlavní roli v životě Garou, jak vlkodlaci nazývají sami sebe, hraje boj. Nebojují však poze s posluhovači Wyrmu, i když je tato činnost v jejich zákoníku na prvním místě, ale utkávají se především mezi sebou s cílem dosáhnout co nevyššího postavení ve smečce.

Alespoň zpočátku vám bude stačit ke hře jeden základní balíček, což je u tohoto druhu her poměrně vzácný jev.

Karty jako takové se dělí do tří paklíků. Jeden tvoří charaktery – tedy vámi ovládaní lykantropové, do druhého patří takzvané SEPTové karty sloužící k posílení vaší smečky předtím než dojde k boji, ve kterém použijete třetí COMBATový balík.

Zde máte zásobu bojových manévrů a útoků od vypíchnutí očí přes stažení z kůže až po zlomenou páteř.

Samotná pravidla hry jsou poměrně jednoduchá. První krok, který je nutno učinit je určení výše takzvaného renownu, což vyjadřuje proslulost a kvalitu charakterů. Součet proslulosti všech členů vaší (a samozřejmě soupeřovy) smečky dá dohromady výsledek, který vyjadřuje úroveň hry. Toto číslo také vyjadřuje počet vítězných bodů, jejichž získání je nutné k vítězství.

Každé kolo hry je rozděleno do několika sekvencí:

1) Redraw – v této fázi každý hráč odhodí jakýkoliv počet karet z ruky a dolízne si do pěti, pokud mu karty nevelí jinak.

2) Regeneration – zde mají postavy dost času, aby si vyléčily svá léčitelná zranění vždy s nejnižší hodnotou.

3) Equip/Ally – tato fáze slouží k vybavení smečky; karty, které se dají zahrát v této fázi, jsou nadpsány jako: ally, equipment a enemy.

4) Moot – hlasovací období – zde přicházejí na řadu politické triky, karty označené slovem moot. Každá postava má tolik hlasů, kolik je její renown, a hlasování se smí zúčastnit pouze postavy, které mají tuto vlastnost vyšší nebo rovnu číslu uvedenému na kartě.

5) Combat – co se děje v této fázi je asi jasné všem. Combat fáze je čas, kdy teče krev. Sama bojová fáze se dělí do několika podfází:

– Combat hand redraw

– Select alpha – každý hráč vybere jednoho bojovníka, což může být jakýkoli charakter nebo ally. Následně oba hráči najednou předloží své alfy.

– Combat rounds – hráčí pokládají na bojovníky karty bojových akcí, tak aby oponent nevěděl, o jakou kartu se jedná. Poté je oba najednou otočí a zjistí, jak se akce vyvedla. To se opakuje, dokud jedna z postav neuteče, což je možné pouze na konci kola nebo pokud nemá alespoň jeden z hráčů žádné karty v ruce. Pokud postava přijde jedním zásahem o více nebo stejně životů než je její rage, promění se do crinos formy, což v praxi znamená, že ji její majitel otočí rubem vzhůru. Pokud zranění přesáhne počet životů postavy, dojde k jejímu úmrtí.

Modelový balík

Smečka:
Charging Bull
Blod-on-the-Wind
Allison Kachina

Sept:
2 Sticky Paws
1 Wendigo
1 Eye of the Cobra
2 Shapeshift
1 Song of the Great Beast
1 Kinfolk - Veterinarian
1 Klaive
2 Battle Song
2 Mindspeak
2 Sneak Attack
2 Flak Jacket
2 Staredown
1 Fang Dagger
1 Spear of Deceit
1 Elder Stone
1 Skindancer
1 War Paint of Wahya Ohni
1 Naturae Boon
1 Entrapment

Combat:
2 Body Blow
2 Dodge
2 Block
1 Umbral Escape
1 Surprise Ally
2 Solid Blow
2 Overextended Attack
2 Bite
2 Organ Puncture
2 Mangle
1 Spine Crushed
1 Taking the Dead Blow

Karty označené jako gift, action nebo event mohou být (pokud text nepřikazuje jinak) zahrány kdykoliv.

KONSTRUKCE HERNÍHO BALÍKU

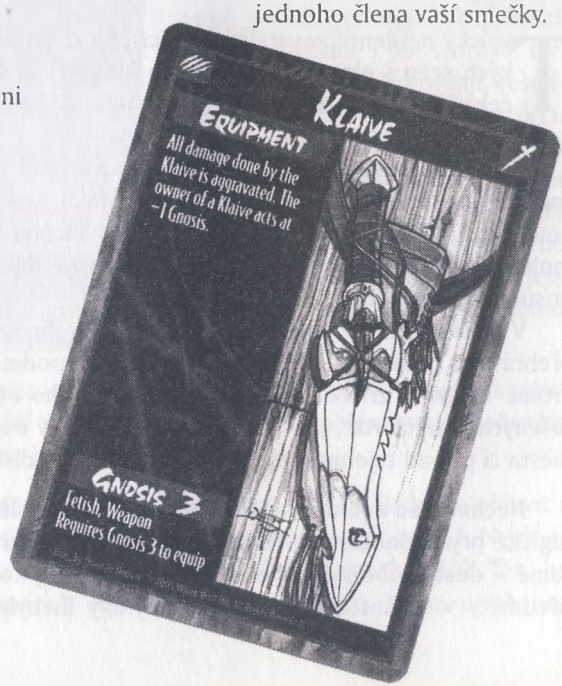
Při tvorbě funkčního balíku je důležité postupovat podle určitého řádu tak, aby se jeho jednotlivé části doplňovaly:

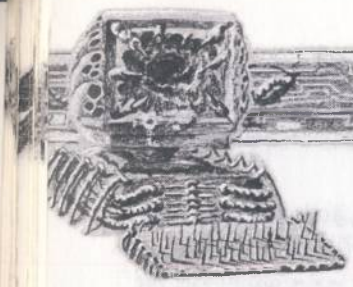
1) Smečka by měla být tvořena z co nejrozdilnějších postav, jelikož má každá z nich jiné vlastnosti.

2) Vybavení a gifty by měly odpovídat základním vlastnostem postav.

3) Balík by měl obsahovat pouze takové mooty, ve kterých může hlasovat celá smečka, nebo takové, které při hlasování privilegují určitou skupinu vlkodlaků.

4) V kombatovém balíku by všechny obsažené akce měly odpovídat velikosti rage alespoň jednoho člena vaší smečky.





220 Voltů

FILLETS

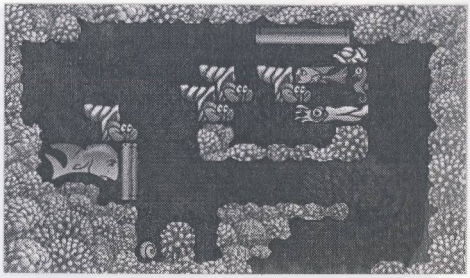
Libor Neužil

Typický neidentifikovatelný létající objekt pluje vesmírem. Několik dramatických scén s ulomeným volantem – a UFO se řítí k Zemi, na které na ně již čekají dva tajní agenti, kteří se shodou okolností nacházejí v oblasti. Tedy v oceáně. Jsou to totiž ryby.

Toto veselé intro patří kupodivu k nové čistě logické hře jménem *Fillets*. Na začátku jste vhozeni rovnou do první místnosti, kde čekají dvě rybičky, hlavní hrdinové této hry. Samy ochotně vysvětlí začínajícímu hráči, jaká jsou pravidla a jak mohou být ovládány. Úkolem hráče je dostat obě rybičky ven z obrazovky – posunutí pár předměty vskutku není obtížné.

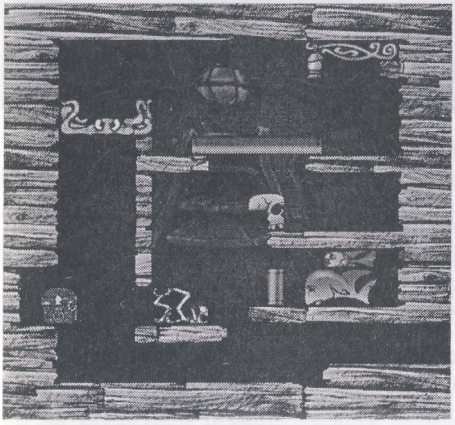
V další místnosti naleznou kufřík, ze kterého se vyklube typický agentský CD přehrávač s pokračováním příběhu – naši dva podmořští agenti dostanou za úkol, kromě nalezení zřízeného neidentifikovatelného objektu, objasnit několik nevyřešených starých Akt, jako například Bermudský trojúhelník, záhadu potopeného města či případ tajemné telepatické želvy. Tento disk se zničí za pět vteřin ...

Nechme teď agentských řečí, jelikož tento nevážný příběh je jen kulisou pěkné logické hry. Jednotlivé místnosti hry předkládají hráči další úkoly. Vždy jde o to samé – dostat obě rybičky ven z místnosti. Aby toho dosáhly, musí přemisťovat předměty v místnosti tak, aby nezahynuly (nebyly zavaleny předmětem) a aby



mohly projet k okraji místnosti. Ryby mohou předměty jen posunovat a nadzvedávat. Předměty však mají nejroztodivnější tvary, a navíc jen větší z agentů může manipulovat s ocelovými válci – zbytky ufa, které jsou roztroušeny po celém dně oceánu. Zato se však neprotáhne skulinami, kudy bez potíží propluje menší rybka.

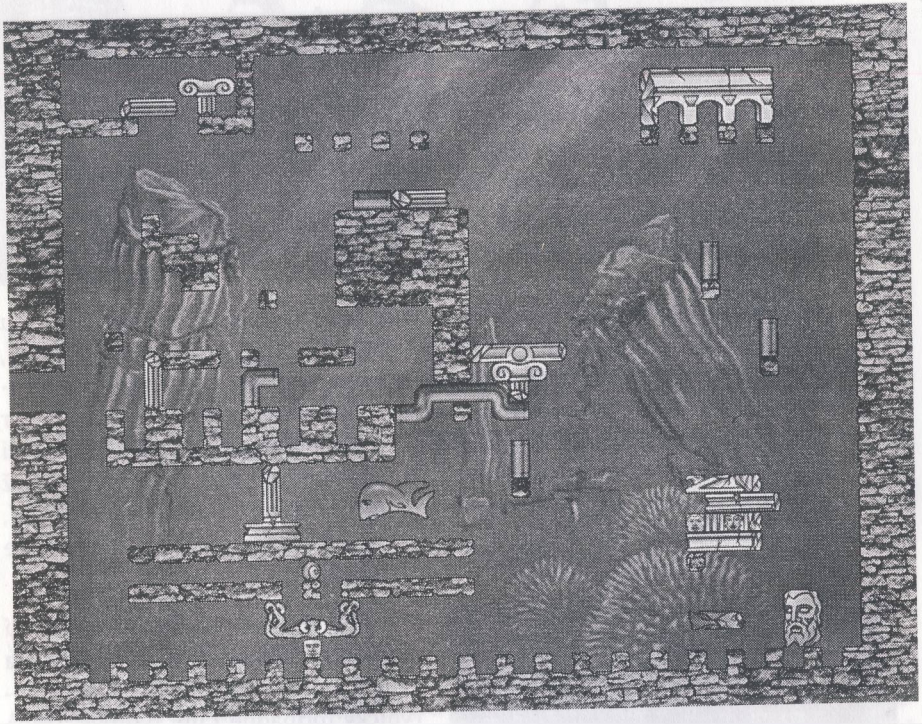
V prvních místnostech se může zdát, že je to hra pro malé děti – problémy jsou jednoduché a navíc ryby hráčům při každé příležitosti radí. Po prvních pár úspěších, kdy se otevře spousta dalších větví příběhu a hráč má možnost si vybrat z více místností k řešení, většinou ztuhne úsměv na tváři i zkušenému hráči logických her (jsou-li vůbec takoví). Zapeklitost problémů se stupňuje a pokročilé místnosti vyžadují již opravdu mnoho přemýšlení. O to radostnější pocit čeká hráče, když zvládne všechny nástrahy a rybičky vesele odplují z místnosti. Možná vás překvapí, jaké uspokojení může přinést vyřešený problém – větší než nápis Mission complete po hodině zběsilého klikání na desítky jednotek realtimeové strategie.



Aby se hráči při řešení místností nenudili, v každé z nich je spousta zvuků a drobných veselých animací – rybičky (případně i jiní tvorové, třeba vikingové či krabi) si povídají, veselí se a tancují, koulí očima, v laboratoři ufa se množí mikroorganismy a podobně. Všechny tyto vtipné dialogy ani animovaná obveselení však neovlivňují vlastní logický problém – předměty zachovávají stále tentýž tvar a jejich rozmístění mění jen hráč pomocí rybiček-agentů.

Celá hra má sedmdesát místností v devíti různých prostředích, jako je korálový útes, potopené město, smetiště či vnitřek ufa. Logické problémy v nich obsažené jsou oříškem, které rozlouskne jen skutečně snaživý hráč.

Na začátku jste si jistě všimli, že jde o novou hru. Ano, měla by se objevit na pultech v březnu. Nevídané však je něco jiného: se hrou se pojí soutěž. Nejde jen o nějaké slosování registračních čísel – jde o soutěž skutečných hráčů. Ten, kdo jako první vyřeší všech sedmdesát levelů, se může těšit na hlavní cenu, nové



moderní PC. Všichni další úspěšní řešitelé se pak každý měsíc zúčastní losování o počítačové hry podle vlastního výběru.

Můžete si být jisti, že nezvítězí žadní hackeři – program, ba ani jeho zdrojové texty neobsahují řešení – je tu jen definovaný problém (tvar místnosti, rozmístění předmětů), který čeká, kdo ho vyřeší.

Podrobnosti o soutěži najdete v časopise Score, nebo přímo na internetových stránkách Altaru na www.altar.cz.

Nakonec je třeba zdůraznit, že jde o hru logickou a že od rybiček nelze očekávat žádné akční vyžití. Chcete-li však v záplavě střílečeк a takticko-akčních her zkusit tuto perlu pro majitele logického myšlení, pamatujte, že *Fillets* startují v březnu!

Fillets, výroba Altar, systém PC CD-ROM, Win95, doporučená konfigurace CPU P100, 16 MB RAM, 20 MB HDD, CD-ROM 8x.

Moudrá sova

Na postavu bylo sesláno kouzlo *neviditelnost*. Zviditelní se tato postava, když bude kouzlit bez gestikulace a mluvení, tj. za dvojnásobek magenergie?

Ano, zviditelní. Kouzelník prostě pracuje s magií, ať už přitom gestikuluje a mluví či nikoliv. Neviditelnost se poruší nejen kouzelníkovým mluvením, ale především magickým napětím, které kolem něj při kouzlení vzniká.

Jakou odolnost mají saně?

Stejnou jako většina draků, tedy 25.

Lze seslat hypnózu na postavu, přikázat jí, aby souhlasila s hyperprostorem, a pak ji poslat do nebeských výšin?

Hypnózou nemůžeš přikázat postavě něco, co se týká jejího smýšlení. Například, co má ráda a nerada, s čím souhlasí a s čím ne. Takže ani nemůžeš přikázat, aby souhlasila s hyperprostorem.

Přijde-li postava o úroveň (např. dotykem vyšších nemrtvých), co se děje s jejími vlastnostmi a schopnostmi? Zapomene kouzla, která se naučila? Sníží se jí počet životů? Klesne-li její úroveň pod 6, ztrácí schopnosti své specializace? Kolik bude mít zkušenosti?

Tady hodně závisí na tom, jak podrobně si hráči v družině pamatují vývoj své postavy. V ideálním případě se postavě všechny zvláštní schopnosti i dovednosti vrátí na příslušnou úroveň. Postava není schopna používat to, co se na vyšších úrovních naučila (dotyk nemrtvého jí způsobí takový šok, že to zapomene), a sníží se jí i počet životů. Opačným extrémem je postup, kdy se snížení úrovně na postavě samé nijak neprojeví, všechny schopnosti zůstanou zachovány, ale postava se nezlepšuje, dokud nepostoupí na tu samou úroveň, z níž „spadla".

V praxi se zřejmě PJ domluví s hráči na nějakém kompromisu. Doporučuji, aby od okamžiku upití úrovně se všechny hody, pravděpodobnosti a jiné tabulkové hodnot, závisející na úrovn, braly podle snížené úrovně. Jedná se např. o pravděpodobnost úspěchu zloděje, pasti s vlastností Roz, líčení pastí a výroba jedů u pyrofora,

válečnické a hraničářské bonusy na útok a obranu podle úrovně, množství magenergie získané při meditaci a podobně. Prostě to, co mají všechny postavy daného povolání s danými vlastnostmi na příslušné úrovni stejné. Jak se postava postupně dostává na svoji původní úroveň, svých ztracených schopností opět nabývá. Ostatní věci, jako naučená kouzla, počet životů, dovednosti určované na základě profibodů a profibody samé, bonusy válečníka za přesnost a jiné schopnosti, které se nedají přesně určit z Pravidel a závisejí na volbě hráče nebo předchozím vývoji postavy, je vhodnější nechat beze změny. Tyto hodnoty a schopnosti se nezlepšují, dokud postava nedosáhne své původní úrovně.

Ještě několik poznámek. Okamžité množství magenergie kouzelníka a hraničáře se zachovává, ale při nejbližší meditaci již získá magů méně. Alchymista při přestupu na vyšší úroveň získává i magenergii (do 9. úrovně), to je dáno mechanismem přechodu. Po upití úrovně se uvažuje, jako by postava měla o 1 bod zkušenosti méně, než by potřebovala k postupu na vyšší úroveň. Pokud tedy do konce dobrodružství ještě alespoň jeden bod získá, může na vyšší úroveň postoupit, má-li na to čas a finance.

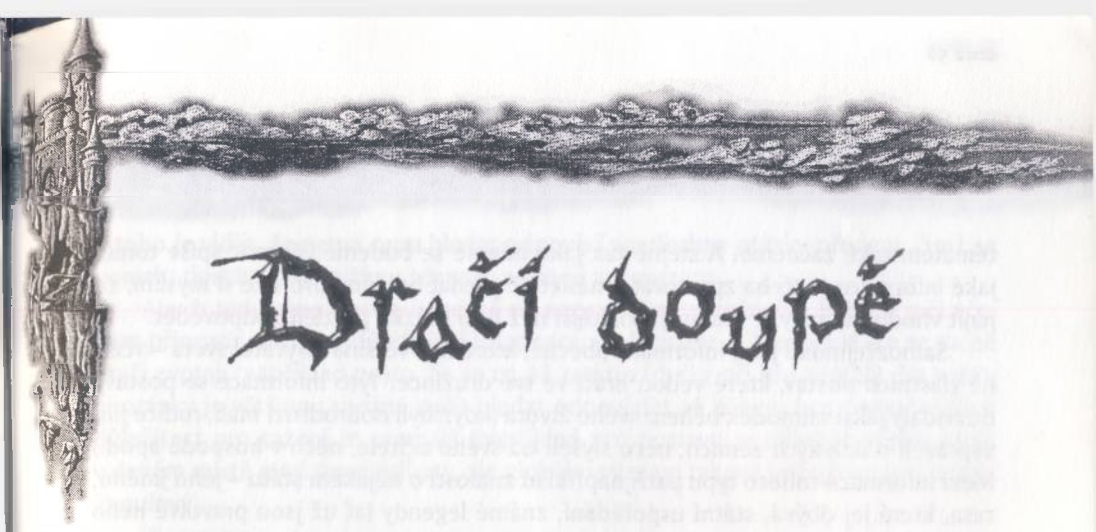
Je možné stavět na hradech nějaké podzemní prostory? V pravidlech jsou popsány jen únikové chodby, které rozhodně neodpovídají mým představám o rozlehlých trpasličích sálech nebo spletitým podzemích, ve kterých se odehrávají dobrodružství postav na nižších úrovních.

Ano, podzemní prostory je na hradě možné stavět. Vykopání pět sáhů (dvě podlaží) hluboké díry na ploše jednoho hexu stojí 500 zlatých za práci a 10 zl za materiál. K těmto cenám je však ještě třeba přičíst náklady na postavení kamenné stavby (pokud si ovšem dobrodruzi nehodlají stavět bazén). Dřevěné stavby v podzemí stavět nelze, protože dřevo by velice rychle ztrouchnivělo.

Dá se nějak navrátit ztracená inteligence, o kterou mág či někdo jiný přišel v mentálním souboji?

Čaroděj může vymyslet kouzlo pro obnovení ztraceného stupně vlastnosti, které spadá do vitální magie – viz PPE. Takové kouzlo lze vytvořit pro každou vlastnost, to znamená, že tímto způsobem se dají neutralizovat např. i neblahé následky setkání s nestvůrami, které upíjejí sílu a podobně. Takto však lze zvyšovat vlastnosti pouze do původního vrozeného stupně.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.



Dračí doupě

(Nejen) pro začínající PJ

4. část

Michal „Hobit“ Řeháček

Dnes se budeme zabývat tvorbou tažení, která se budou odehrávat ve světě, který Pán jeskyně vytvořil (o tvorbě světů byly minulé dva díly tohoto seriálu). V druhé polovině dnešního dílu se dostaneme ke způsobům, jakým může PJ informace o tažení předat hráčům a k problémům, které při tom mohou vzniknout (a samozřejmě také nastíním způsob, jakým se dají tyto problémy řešit).

Když chceme hovořit o tom, jak se připravují tažení, měli bychom si nejprve ujasnit, co tento pojem znamená. *Tažení* je několik na sebe navazujících dobrodružství, která mají něco společného – odehrávají se v jedné oblasti, dohromady je spojuje jeden příběh, vystupují v nich stejné cizí postavy atd. Mezi jednotlivými částmi mají postavy jen velmi málo času, takže se stěží stihnou někde vylízat ze všech zranění, která utržily. Na vyšší úroveň pochopitelně během tažení postoupit nemohou, protože taková prodleva by vedla k neúspěchu celého dobrodružství.

Nejprve je přirozeně nutné vymyslet zápletku a určit místo, kde se bude celé tažení odehrávat. O zápletce jsme podrobně mluvili v prvním díle tohoto seriálu, takže budeme předpokládat, že o ní má už Pán jeskyně jasno. Určení místa, kde se bude tažení odehrávat, lze považovat za součást zápletky. Vzhledem k tomu, co jsem říkal minule, je pravděpodobné, že onu oblast světa má PJ na své mapě zpracovanou jen v hrubých rysech, a tak je nutné ještě dopracovat všechny detaily. Tímto

tématem také začneme. A stejně tak jako minule se budeme věnovat spíše tomu, jaké informace je třeba zpracovat a následně předat hráčům, protože si myslím, že najít vhodné otázky je mnohdy složitější než tyto otázky později zodpovědět.

Samozřejmostí jsou informace obecné, které zná většina obyvatel světa – včetně vlastních postav, které vedou hráči ve tvé družince. Tyto informace se postavy dozvídaly jaksi mimoděk během svého života (když byli dobrodruzi malí, rodiče jim vyprávěli o dalekých zemích, něco slyšeli od svého učitele, něco v hospodě apod.) Mezi informace tohoto typu patří například znalosti o nějakém státu – jeho jméno, rasa, která jej obývá, státní uspořádání, známé legendy (ať už jsou pravdivé nebo nepravdivé) a tak podobně. Vesměs se tedy jedná o informace, které již PJ zpracoval při tvorbě světa, takže tady žádný problém nebude. (O způsobu, jakým tyto informace předat postavám, resp. jejich hráčům, budeme mluvit za okamžik.)

Druhou skupinu tvoří takové informace, po kterých se budou postavy pídit v souvislosti s tažením – tedy ty informace, o které by se (s výjimkou po vzdělání toužících kouzelníků a podobných existencí) nezajímaly, kdyby do daných končin neměly namířeno. Mezi takové informace patří nejvýhodnější spojení s danou částí světa, jaké tam panují poměry, co konkrétního se o oněch končinách povídá a podobně. V této souvislosti se zkus sám zamyslet nad tím, jaké informace bys rád znal ty, kdyby ses rozhodl do oné části světa cestovat (nebo třeba v reálném světě, kdybys jel do ciziny). Bylo by dobré znát, jakým jazykem se tam mluví, jaká měna se tam používá, jak vysoké jsou tam ceny, jací lidé tam žijí a tak podobně. Většinu těchto otázek lze ve světě Dračího doupěte vyřešit šalamounsky – ve většině vytvářených světů existuje jakási obecná řeč, kterou mluví všichni obyvatelé, měna je taky univerzální (zlaťáky používají všichni – jak elfové v lesích, tak skřeti v horách), ceny jsou pro jednoduchost také velmi podobné, ne-li naprosto stejné (viz tabulka na straně 84 Pravidel pro začátečníky).

Pár otázek jsme sice smetli ze stolu, ale zákonitě vyvstanou otázky další, které nejsou v našem světě (přesněji řečeno v jeho velké části) opodstatněné anebo odpověď na ně je jednoznačná nebo jednoduchá. Mezi ně patří následující: Jak lidé a vládci vítají cizince? Je možné se bez problémů dostat přes hranice, přes které postavy musejí jet? Jaké je státní uspořádání a jak se jmenuje král? Jaký vztah mají lidé k dobrodruhům (bojí se jich, považují je za flákače nebo naopak za hrdiny nebo dokonce za ně co nadpřirozeného)? Jaký vztah mají k magii a ke kouzelníkům (alchymisty a hraničáře mezi ně v tomto případě počítaje)? Jak moc je daná část světa obydlena (dá se každý večer najít střecha nad hlavou nebo je nutné nocovat v přírodě)? Je třeba se mít na pozoru před nestvůrami, dravou zvěří nebo loupežníky? Jaké pověsti o daném místě kolují?

Podobných otázek jistě naleznete velmi mnoho, a proto ani nemá cenu všechny je vyjmenovávat (můžete si ale být jisti, že dobrodruzi při hře vždycky najdou nějakou záludnou otázku, na kterou Pán jeskyně při tvorbě tažení nepomyslel).

Z toho je vidět, že nemá cenu hledat odpověď na všechny otázky předem, čímž se pomalu dostávám k dalšímu tématu, a tím je *improvizace*.

Abych tedy vše shrnul a konečně už napsal něco užitečného: PJ by si měl předem připravit jen ty nejdůležitější informace a informace, o kterých ví, že se na ně hráči zeptají (například proto, že se na ně zatím vždycky při hře zeptali). Na ostatní otázky je většinou možné začít hledat odpovědět až během hry, protože jejich důležitost pro tažení je pramalá (například pro postavu je důležité vědět, kolik v daném místě stojí nové kalhoty, ale globální význam takové informace pro tažení je nulový).

Když má PJ potřebné informace pohromadě, musí se rozhodnout, jakým způsobem je předá hráčům a také kdy tak učiní – zda už před hrou nebo až v jejím průběhu. Úmyslně neříkám postavám, protože se může jednat i o informace, které například postava získávala během několika let, ale které si hráč přečte během pěti minut. Další rozdíl mezi hráči a postavami je ten, že postava sice ví, že před pěti lety četla o nějakém meči jménem Skřetosek, ale do spojitosti s tažením si tuto informaci dá až po dlouhém přemýšlení. Ovšem když je toto jedna z řekněme pěti vět, kterou uslyší od PJ hráč válečníka během sdělování tajných informací, hráče ihned napadne, že to asi bude mít s tažením něco společného.

Asi nejlepší způsob je tento: Všechny obecně známé informace, které znají všechny postavy, sepíše PJ na jeden papír a ten si před hrou přečtou všichni hráči. Přitom nestačí, aby si je přečetl jen jeden, kterého se pak budou ostatní ptát, protože každý považuje za důležitého něco jiného. Ideální je, když každý hráč dostane jednu kopii tohoto textu. Každou tajnou informaci napíše PJ na další papírek, který si pak přečtou jen ti hráči, jejichž postavy danou informaci znají. Modifikací tohoto řešení je napsat pro každého hráče jeden arch, na kterém budou všechny informace, které jeho postava zná. Tato řešení jsou podle mého názoru lepší než individuální konzultace každého hráče s PJ, protože hráči si mohou číst informace najednou (tomu se říká paralelní zpracování informací). Během déletrvajících individuálních konzultací by se ostatní hráči jistě nudili. Pán jeskyně si tím navíc ušetří hlasivky – během hry je bude jistě potřebovat.

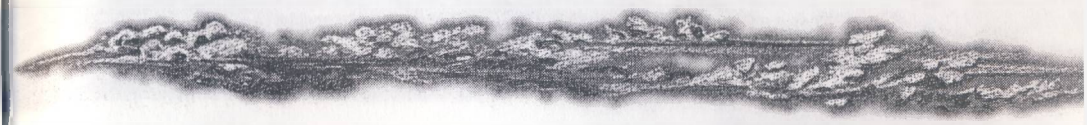
PJ by měl kromě pravdivých informací souvisejících s tažením dát hráčům navíc jak informace, které se tažení vůbec netýkají nebo s ním souvisejí jen okrajově, tak i informace nepravdivé. Tím se alespoň trochu zmenší problém, o kterém jsem mluvil v souvislosti s mečem Skřetosekem – informací bude více a hráči budou muset uvažovat, které z nich použít. Na škodu také není dát několika postavám informace, které si navzájem odporují. Pod vlivem těchto nesrovnalostí pak začnou hráči tušit, že ne všechno, co se od tebe dozvědí, musí být pravda. Hráči pak začnou trochu více přemýšlet – přesněji řečeno, začnou přemýšlet podobně jako postavy, protože ty také musejí rozlišovat, které informace mají nějakou cenu a které jsou jen drby.

Uvedu malý příklad. Postavy mají za úkol najít válečníka Mečislava. Kromě dalších informací (například kde Mečislava hledat a tak podobně) postavám sdělíš i informace o jeho učiteli – válečníku Arpádovi, který je ale už dávno mrtev. Hráči válečníků dostanou před začátkem hry tajnou informaci, že kdysi během studií na nižších úrovních jim byl vzorem jistý válečník Arpád. Šermíř dostane navíc informaci, že Arpád byl šermíř, poněvadž nejčastěji používal jednoruční zbraně mečového typu. Hráči bojovníka ale sdělíš, že Arpád byl bojovník, protože se o něm proslýchalo, že *jak se naštve, tak mu začne jít vod huby pěna, a nezastaví se, dokud všechny vokolo nezmlátí*. Povšimni si, že hráči nedostali žádnou informaci o tom, kdo vlastně Arpád je a v jakém vztahu je k Mečislavovi! Nejprve je musí napadnout, že by tyto dvě postavy mohly mít něco společného a případně se pokusit v knihovně nebo od pamětníků vypátrat něco dalšího. Cestou za Arpádem, který by podle postav mohl vědět, kde Mečislav je, se postavy dozvědí, že Arpád již dávno nežije, a tak budou hledat jeho bývalého přítele...

Nepravdivé a/nebo irelevantní informace mohou i trochu okořenit hru – ovšem za předpokladu, že hráči hrají své postavy opravdu dobře a že již mají s hraním nějaké zkušenosti. Například informace *v té zemi, kam právě jedete, je prý na prodej obrovský astron – takový, po kterém ses celé minulé tažení tak usilovně shánět* sdělená hráči kudůka theurga v tu pravou chvíli, nebo třeba zvěsti o tom, že *královna podvádí svého muže s velitelem stráží*, dokáží hru zpestřit, i kdyby se jednalo o informace falešné. Zkušenější hráči se většinou snaží vtisknout své postavě nějakou osobnost – například zmiňovaný kudůk se může honit za každým lesklým předmětem, i když tím dokáže družině často zatopit, nebo kouzelník může každý klep ihned rozšířit, aniž by přemýšlel o následcích... Otázkou ovšem zůstává, zda se ve vaší družině chcete něčím podobným zabývat – zejména u začátečníků by to mohlo nadělat více škody než užitku, protože k zmiňovanému způsobu hry je nejprve nutné dobře znát všechna pravidla.

Je ovšem nutné přiznat, že řešení, které jsem pro předávání informací hráčům uvedl, má jednu vlastnost, která se bude jevit nevýhodná zvláště začátečníkům – ať hráčům či Pánovi jeskyně. Onou vlastností je trochu náročnější a zdlouhavější příprava na hru – jednak sepsání všech informací, včetně těch možná nepotřebných a nepravdivých Pánem jeskyně, a jednak seznámení hráčů s nimi. Především hráči se mohou cítit zaskočeni (*„to si přece nemůžu všechno zapamatovat!"*) tím množstvím informací, které dostanou (řekněme v rozsahu podobném tomuto článku). Když ještě k tomu zjistí, že většinu informací, které si přečtou, třeba ani nepoužijí, může jim to připadat jako zbytečnost.

Na tomto místě prosím za prominutí družinu, se kterou (skoro) pravidelně hraji, ale v naději lepších zítřků se onu příhodu cítím povinen uvést. Když jsme začínali hrát jedno opravdu rozsáhlé tažení, dostal každý hráč na prostudování přibližně pět stran formátu A4. Jedna z přítomných dam však řekla, že těch informací je trochu moc a že by tedy bylo lepší, kdybych jim to v několika větách vlastními slovy shrnul. Pak jsem jí i ostatním musel nějakou chvíli vysvětlovat, proč je těch informací tak



moc a proč tam nejsou uvedeny jen ty, které jsou důležité. Pokud by se tobě stalo při hře něco podobného, snaž se svým hráčům vysvětlit, jaké důvody tě k tomu množství informací vedly – tedy to, že postavy mají také množství informací, ze kterých si musí vybrat ty důležité, – a klidně je přitom odkaž na tento článek. Můžeš také uvést nějaký příklad – například tento: Když postavy hledají tajné dveře, většinou z nějakých náznaků tuší, kde mají hledat. Kdyby ale od Pána jeskyně měli hráči dostat jen relevantní informace, musel by jim říci, kde se ony dveře nacházejí. Je mi jasné, že tento příklad je hodně přehnaný, ale docela přesně vystihuje podstatu věci.

V souvislosti s informacemi narazíme ještě na jeden problém, který se týká jejich uchovávání. Jako PJ si musíš uvědomit, že zájmy hráče a postavy jsou dvě bytostně odlišné věci – zatímco prvořadým zájmem postavy je pravděpodobně přežít, zájmem hráče je pravděpodobně nepřijít pozdě do školy či do práce, vycházet dobře se svou rodinou nebo něco podobného. Problém tkví v tom, že informace, které by fiktivní postava dobrodruha v žádném případě nezapomněla (například jak vlastně vypadá ten slavný meč, za který prý dostanou obrovské peníze, jestliže ho najdou, nebo kudy se jede na hrad Harlech), hráči naopak velice často zapomínají, protože pro ně prostě nejsou moc důležité. Toto nebývá problém, když se dobrodružství dohraje za jedno odpoledne, ale spíše tehdy, když je nutné hru přerušit, což je (skoro) nezbytné u tažení, které odehrát trvá desítky hodin skutečného času. Tento problém lze ale vyřešit relativně jednoduše. Hráči (nikoliv nutně postavy!) by si měli zapisovat veškeré informace, o kterých si myslí, že se budou jejich postavám v dalším průběhu tažení hodit. Přitom je jedno, zda postava ve smyšleném světě si danou informaci poznamená stejně jako hráč, zda si udělá uzel na kapesníku nebo si ji prostě pamatuje.

Pokud ve vaší družině zvolíte tento způsob, měli byste se ho držet do všech důsledků – například důležitou informaci, kterou postava dostane, ale kterou si hráč z nějakého důvodu nepoznamená, bys neměl hráčům sdělovat podruhé poté, co zjistí, že ji znali, ale už ji zapomněli. Rozhodně byl ale měl hráče předem upozornit, že takto budete hrát, zvláště pak jestliže dříve to bylo jinak. Alespoň ze začátku by také hráčům pomohlo, kdybys jim poradil, že některé (případně které) informace by bylo dobré poznamenat si, například proto, že cizí postavu, která informaci sdělila, už nemusejí potkat.

Touto drobnou sondou do psychologie bych pro dnešek skončil. Jsem si vědom toho, že minule jsem sliboval povídání o přípravě tažení a jeskyní, ale spíše jsem se zabýval přípravou *na* tažení. Příště vám to ale dokonale vynahradím – povídat si už opravdu budeme o tvorbě podzemních jeskyní. Jeskyní nám posíláte poměrně dost, ale často obsahují relativně velké množství chyb, o kterých především bych rád příště mluvil. Vzhledem k tomu, že bych se tímto tématem rád zabýval hodně dopodrobna, je možné, že nám vydrží i na více než jedno pokračování

Křišťálová koule

Nabídka nakladatelství Altar

Objednávky

Sečti ceny toho, o co máš zájem, přičti poštovné 35 Kč, u zásilek v ceně do 100 Kč stačí 25 Kč. (Tyto údaje o poštovném platí do doby, než pošta podraží, což s oblibou dělá k 1. dubnu.) Uvedenou sumu zašli složenkou C na adresu: Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 06, 100 06 Praha 1 (pozor, oproti loňsku je adresa trochu jiná). Do zprávy pro příjemce na rubu složenky napiš, co objednáváš (nevejde-li se objednávka na složenku, pošli ji v dopise a do zprávy pro příjemce napiš „dopis následuje").

Čtenářská konta

Čtenářské konto si můžeš založit zasláním nejméně 150 Kč složenkou typu C na výše uvedenou adresu. Do zprávy pro příjemce napiš „čtenářské konto". Částka nejméně 150 Kč by také na čtenářském kontě měla být před každou tvou objednávkou (musíš ho tedy průběžně doplňovat). Objednávat si samozřejmě můžeš jen do výše zůstatku na svém kontě. Na objednávku nezapomeň napsat „platím z čtenářského konta".

Majitelé čtenářských kont mají nárok na slevu 10% na všechny produkty v následujícím ceníku kromě kostek, figurek a počítačových programů. Je-li majitel čtenářského konta zároveň plným členem Hexaedru, má nárok na slevu i na figurky a kostky (ale ne na programy). Pozor, nelze sčítat slevu pro majitele čtenářského konta a standardní slevu pro plného člena Hexaedru.

Slevy na novější verze pravidel DrD a BattleTechu

Majitelé starších verzí DrD Pravidel pro začátečníky a Pravidel pro pokročilé mohou získat nejnovější verze se slevou 30% (tuto slevu již nelze dále kombinovat s jinými slevami). Postup při uplatňování: u PPZ zašli oba rohové certifikáty vlastnictví, u PPP vystřižený nápis Průvodce hrou z první strany obálky. V budoucnu

budou moci majitelé stávajího DrD uplatnit podobným způsobem slevu na DrD+. Podrobnosti budou uvedeny, až bude vyjití DrD+ aktuální.

Majitelé 3. edice BattleTechu mohou uplatnit 30% slevu při nákupu 4. edice. Kuponem na slevu v tomto případě je nápis NÁVOD KE HŘE z první, červené strany obálky pravidel.

Nabídka

Hry

Dračí doupě – Pravidla pro začátečníky 1.5	135,–
Dračí doupě – Pravidla pro experty (postavy) 1.5	135,–
Prokletí Karaku (jeskyně pro DrD)	95,–
Talisman – Dobrodružství Meče a Magie	350,–
Talisman – Jeskyně (doplněk k Talismanu) (pouze do rozebrání zásob, cca do konce dubna)	185,–
Talisman – Město (doplněk k Talismanu)	285,–
BattleTech, 4. edice	475,–
Příběhy Černé vdovy (soubor scénářů k BattleTechu)	95,–
Aréna	499,–
Bitva na polích Pelennoru	79,–
Síla oceli	43,–
Ve službách krále Reginalda (gamebook)	49,–
Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad (gamebook)	49,–
O Norikovi (gamebook)	129,–

Knihy

Vilma Kadlečková: Stavitelé věží	89,–
František Novotný: Dlouhý den Valhaly	89,–
Jan Oščádal: Bratři	69,–
Ondřej Neff: Klon '95	49,–
Ondřej Neff: Klon '96	89,–
Jiří W. Procházka: Hvězdní honáci	99,–
Miroslava Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,–
R. A. Howard: Šarlatová citadela	12,50
R. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,–
William H. Keith, jr.: Roklina hromu	95,–
William H. Keith, jr.: Žoldnéřova hvězda	120,–
William H. Keith, jr.: Cena slávy (trilogie ze světa BattleTechu)	120,–
Pavel Houser: Z dob Říše (povídky podle DrD)	89,–

Peter S. Beagle: Poslední jednorožec	119,–
Let na měsíc (SF povídky českých autorů)	47,–
Kniha Frenesis (obrazová publikace M.Zhoufa s texty O.Neffa)	100,–

Dech draka

číslo 4/1995 (jen do rozebrání zásob)	22,–
čísla 5,6/1995 (jen do rozebrání zásob)	24,–
čísla 2-6/1996	29,–
celý ročník 1996	162,–
jedno číslo 1997	35,–
celý ročník 1997	198,–
jedno číslo 1998	35,–
celý ročník 1998 (tj. předplatné)	198,–

Šavlozubá veverka

jedno číslo	20,–

K dispozici jsou čísla 9-12. Dotisk starších čísel se v nejbližší době neplánuje.

Doplňky

kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%)*	10,–
kostka perleťová*	12,–
kostka třpytivá (nevyrábí se k%)*	24,–
osobní deník (stejný jako v PPZ)	2,–
hexový papír (arch A3)	2,–
Dungeon Editor (program pro kreslení map)	250,–
Dračí doupě – pomocník PJ (počítačový program)	480,–
Placka GAMECON ('95, '96, '97)	15,–

*u kostek uveď náhradní sortiment pro případ, že uvedený typ nebude na skladě, jinak ti budou peníze vráceny.

Figurky k DrD

Typ Standard, cena za kus cínová 43,– barevná 70,–

Hobit – hraničář, válečník, alchymista, zloděj. Kudůk – hraničář, alchymista, zloděj. Trpaslík – válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor. Elf – šermíř, hraničář, hraničářka, druid, kouzelník, kouzelnice. Člověk – bojovník, šermíř, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista. Barbar – hraničář. Kroll – bez názvu s kyjem, válečník. Nestvůry – kostlivec, skřeti 1-3 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), skřeti 4-6 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), vlkodlak.

Typ Speciál, cena za kus cínová 65,– barevná 95,–

Člověk – válečník kníže Drakon. Barbar – válečník, válečnice princezna Khan.

Typ Pes, cena za kus cínová 15,– barevná 35,–
Přátelé – pes válečný, pes hlídací, pes lovecký, kočka. Nestvůry – huňáč modrý, hyena, vlk, netopýr obří, krysa obří, gobloch, moudrá sova, zmije rohatá, mamba černá, kobra, termit, skřet – 6 typů (1 figurka, pouze barevné).
Typ Ork, cena za kus cínová 32,– barevná 65,–
Ork – 7 typů. Lemrouch.
Typ Drak velký, cena za kus cínová 179,– barevná 232,–
Drak – zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý. Nestvůry – chiméra, gryf, orel královský.
Typ Drak malý, cena za kus cínová 165,– barevná 207.50
Drak – duhový.
Typ Drak zlatý, cena za kus cínová 500,– barevná 650,–
Drak – zlatý.
Typ Moucha, cena za kus cínová 22,– barevná 43,–
Nestvůry – moucha zlodějka, bazilišek.
Typ Jednorožec, cena za kus cínová 60,– barevná 84
Jednorožec.

Členství v klubu Hexaedr

Pro rok 1998 činí plné členství v Hexaedru 120 Kč. Členské příspěvky se platí zelenou složenkou typu A na účet 16 836-101/0100, peněžní ústav KB Praha 1, název účtu Hexaedr Praha. Platíš-li jiným způsobem než složenkou na poště, uváděj jako variabilní symbol své rodné číslo (stejné jako na přihlášce) a raději ve vlastním zájmu pošli kopii platebního dokladu na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.

O kompletní nabídku a ceník nakladatelství Altar si můžeš napsat (k žádosti, prosím, přilož ofrankovanou obálku se svou adresou) na adresu Altar, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Na této adrese si též můžeš zboží osobně zakoupit, nejlépe ve středu mezi 10. a 18. hodinou. (Je to naproti Olšanským hřbitovům mezi stanicemi metra A Flora a Želivského.) Katalog pro rok 1998 bude vydán až v průběhu roku. Zájemcům ho zašleme, jakmile vyjde.

ALTAR na Internetu

Od podzimu je v provozu www stránka Altaru, na které naleznete kompletní nabídku (včetně možnosti elektronické objednávky), odpovědi na dotazy hráčů DrD a mnoho dalších zajímavostí. Neváhejte a zamiřte na www.altar.cz.

Betatesteři pro DrD+

V minulém čísle jsme otiskli článek o chystaném projektu v řadě Dračího doupěte. Byla v něm mimo jiné zmínka, že Altar hledá pro tuto novou hru betatestery. Článek měl velký ohlas a řada hráčů se k testování nabízela.

Případné zájemce upozorňujeme, že betatester musí mít

– inteligenci
– zodpovědnost
– vytrvalost

Myslíš-li si, že tyto požadavky splňuješ, můžeš se přihlásit. Napiš nám o sobě několik údajů a odpověz na níže položené otázky. Dotazník pošli na adresu Altar, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, tak aby byl doručen do konce února. Na základě došlých odpovědí vybereme vhodné adepty a s těmi se zkontaktujeme. Litujeme, ale není v našich silách odpovědět každému zájemci individuálně.

Dotazník pro potenciální betatestery

Jméno a příjmení:.....

Adresa:.....

Telefon:..... E-mail:.....

Rok narození:..... Povolání:.....

Datum:..... Podpis:.....

1. V kterém roce jsi začal DrD hrát a jaké verze jsi používal?

2. Jak často hraješ Dračí doupě?
1 x měsíčně 2 x měsíčně 1 x týdně 2 x týdně častěji

3. Před kolika dny jsi hrál DrD naposled?

4. Stručně popiš, o čem bylo vaše poslední dobrodružství (zhruba ve dvou až třech odstavcích).

5. Najdi chyby v následujícím textu:

Sesílání kouzel je základním principem čarodějovi moci – proto čaroděj dokáže rozpoznat pokud někdo nebo něco čaruje v jeho blízkosti. Vždy když je v okolí čaroděje sesláno nějaké kouzlo, Pán jeskyně si za něj hodí proti pasti.

Pravděpodnost zaslechnutí kouzla závisí na úrovni čaroděje a magenergii vynaložené na sesílání kouzla. Je to hod proti pasti Int ~ bonus za vzdálenost – magenergie ~ zaslechne/nezaslechne.

6. Jaké jiné hry na hrdiny hraješ (pokud nějaké)?

7. Jsi PJ a máš družinu hráčů, s kterými můžeš DrD+ testovat?

Dej sem MOZEK

Znáte to. Sejde se pár lidí, rádi by si něco zahráli, ale tak nějak není co. Na Dračí doupě není dost času, chybí Pán jeskyně nebo nemá nic připraveného, Battletech neznají, navíc je příliš složitý na vysvětlení, pochopení a vlastně i hraní, a uspořádat turnaj v piškvorkách také neslibuje zrovna skvělou společenskou zábavu.

Nicméně, netřeba zoufat. Přesně pro takové chvíle vám WebHome (ve spolupráci s americkou firmou CheapAss Games) přináší českou verzi karetní hry s názvem "Dej sem mozek!". Padesát tři hracích karet ti a alespoň dvěma a nejvíce sedmi tvým přátelům (nebo nepřátelům – ono je to vlastně jedno) umožní proměnit se na chvíli v zombii zaměstnanou v bistru U Freddieho, zoufale se snažící splnit všechny své úkoly a vrátit se tak konečně do svého hrobu. Má to ale jeden háček: ostatní se snaží přesně o totéž a dohromady máte jen jeden jediný mozek...

Hra "Dej sem mozek!" po vás nebude požadovat složité strategie nebo vrcholnou diplomacii. Zato si budete moci zahrát mozkovou házenou, porvat se v kuchyni, naštvete většinu spoluhráčů mrtvou směnou, kdoví co najdete vzadu a možná odhalíte i záhadu stroje na koktejl. Budeš sledovat, jak mezi hráči putuje "oblíbená" karta "Dal bych si to bez masa" a možná i uvidíte jak někomu naroste, nebo spíš přiroste třetí ruka. Pokud to všechno zvládnete, vyhnete se zlomyslnostem protihráčů, zbavíte se všech svých karet, čeká vás vítězství...

"Dej sem mozek!" si můžete za pouhých 99,- Kč plus poštovné (to jsou ani ne dva Big Macy - resp. Big Freddie!) objednat na adrese: WebHome, nad Královskou oborou 55, 170 00 Praha 7 (nebo u zásilkové služby ALTARu).

A mimochodem - když si "Mozků" objednáte dost, tak se můžete těšit na české verze dalších pozoruhodných her z produkce CheapAss Games: "Zabijte doktora Klikaře", "Ukusování hlav", "Než vás zabiji, pane Bonde...", případně na nejnovější "Volný pád".

FILLETS

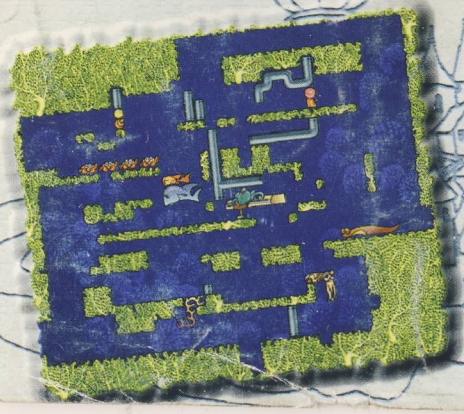
Máš už po krk všech „soutěží“?

Všude, kam se podíváš, je nějaká soutěž. Každá druhá reklamní agentura si myslí, že když na každou stou ruličku toaletního papíru natiskne stírací los, tak se budeš moct po****, abys ho spotřeboval co nejvíc.

To není soutěž. To je loterie. Tam nevyhrává ten, kdo je nejlepší. Tam vyhrává ten, kdo utratil nejvíc peněz.

A pak jsou tu Fillets – nová česká logická hra. Tam je skutečná soutěž. Je to jednoduché: kdo první vyřeší všech 70 levelů, vyhrál. Dostane nový moderní počítač Pentium MMX s 3D grafickou kartou.

Pro druhého a všechny ostatní řešitele jsou připraveny další ceny: každý měsíc proběhne slosování dosud došlých úspěšných řešení o počítačové hry dle vlastního výběru. Čím dříve řešení pošleš, tím vícekrát se jej budeš účastnit!



Možná tě zajímá, jak zabráníme podvodům a zajistíme pro všechny stejné podmínky. Rádi to vysvětlíme: Fillets se začnou prodávat v březnu, ve stejný den po celé republice. Do té doby hru nikdo ani neuvidí (je samozřejmé, že naši programátoři, jejich příbuzní a kamarádi jsou ze soutěže vyloučeni). Hned ráno si jej můžeš koupit, ale neboj, ve hře nepůjde o hodiny, ale spíše o dny a týdny. Když vyřešíš poslední místnost, program ti řekne číslo založené na všech pohybech ve všech místnostech. To nám zavoláš a my si ho poznamenáme společně s časem, kdy to bylo. Pak nám pošleš soubor s řešením poštou nebo e-mailem. Z čísla a souboru lehce poznáme, zda jde skutečně o řešení. To je všechno. Vtip je v tom, že v programu řešení nikde není – i kdybyste viděli zdroják, tak nebude hra o nic jednodušší. Hackeři mají prostě smůlu. Tady žádné „konvalinky“ nenajdou.